TOMB RAIDER 3 CZY SPEŁNI NASZE OCZEKIWANIA?

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

wrzesień 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044 9/98

RECENZJA WERSJI PAL

TEKKEN 3

BIJATYKA WSZECH CZASÓW



INNE RECENZJE

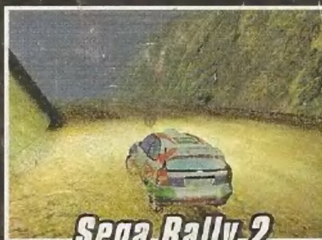
Colin McRae Rally
Mortal Kombat 4
Dominion



Praca w Toku


Civilization CTP


Crash Bandicoot 3


Sega Rally 2


NHL 99

MIRAGE

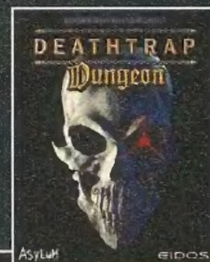
IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

Fang, Miasto Straconych Dusz kiedyś znane jako Miasto Dostatku jest trzymane w żelaznym uścisku tyrana, Barona Sukumvita. Wewnątrz wzgórza, na którym leży miasto zbudował labirynt wypełniony pułapkami i zamieszkały przez przerażające stworzenia, wytwory piekielnej magii. Wszyscy, którzy występują przeciwko Baronowi, wtrącani są do labiryntu. Nikt jeszcze nie powrócił z niego żywy. Baron znany jest też szeroko ze swojego zamiłowania do hazardu, człowiekowi, który z własnej woli wejdzie do labiryntu i pokona jego strażnika Czerwonego Smoka Melkora, obiecuje dać 10.000 sztuk złota i zwrócić wolność miastu Fang.

Pierwszego roku siedemnastu odważnych wojowników próbowało pokonać labirynt. Nikt z nich nie powrócił. Teraz ty możesz zadecydować, kto podejmie się tego zadania. U celu wędrówki czeka na Ciebie Czerwony Smok Melkor, którego musisz zabić i wydostać się z labiryntu w jednym kawałku! Tylko najlepszy może zwyciężyć.

92%
Gry Komputerowe





Jesteś zerem, czy bohaterem?

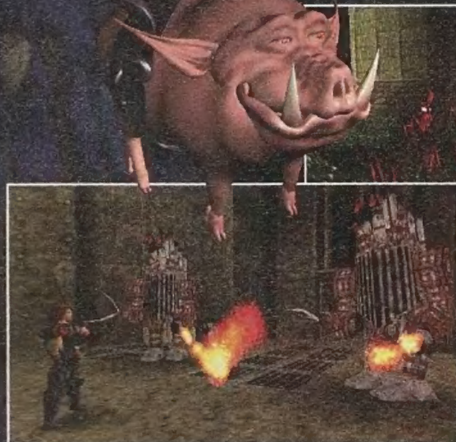






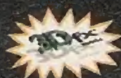
- Pełne środowisko 3D z unikalnym systemem prowadzenia kamer.
- Nastrojowy, w pełni dynamiczny, system oświetlenia labiryntu.
- 16 rozbudowanych, pełnych niebezpieczeństw i pułapek poziomów.
- Możliwość gry w sieci lub przez modem.
- 55 różnych potworów, od smoków i orków do mumii i zombi.
- Możliwość walki na miecze lub za pomocą czarów.
- Dobrze poukrywane pułapki: wilcze doły, fałszywe podłogi, ruchome ostrza i wiele innych...







ASYLUM STUDIOS



EIDOS INTERACTIVE

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 9/98 (50)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (VI kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 września 1998 r.)

Wstępniak Nr 50

Ani się człowiek obejrzał, jak stuknęła nam pięćdziesiątka. A więc, jubileusz, wielka feta, balanga i w ogóle! Tym razem obyło się jednak bez wielkiej pompy. Poszalejemy, gdy dobrniemy do setki, a wiemy, że nie będzie to łatwe... Kilka pism z tzw. branży, tuż przed nami odliczyło „pięćdziesiątkę" i... raczej na dobre im to nie wyszło. Po przekroczeniu magicznej „50" w większości z nich nastąpiły różnorodne rewolucje, np. przetasowania personalne, czy wręcz zmiana profilu pisma. Nie nam jednak oceniać zasadność, a tym bardziej skuteczność tychże zmian. U nas pokoleniowa zmiana warty nastąpiła na grubo przed pięćdziesiątką, więc spoko. Dzięki temu pismo wchodząc w wiek „starczy" nie zacznie maltretować młodych czytelników pseudonaukowymi tyradami na temat wyższości jednej gry nad drugą, itp. Teraz, po tych pięćdziesięciu numerach, „Gry Komputerowe", to już zupełnie inne pismo niż przed pięcioma laty. Tworzy je bowiem niemal całkowicie nowa załoga. Młodzi, ambitni, a co ważne wytrawni gracze, którzy doskonale nadrabiają drobne niedostatki warsztatowe, swoją wirtuozerią w grach, zaangażowaniem i znajomością rzeczy. W nową pięćdziesiątkę wkraczamy pełni optymizmu i wiary, że uskrzydleni Waszą sympatią i uznaniem, dane nam będzie wspólnie świętować kolejny okrągły jubileusz. A jeśli już przy jubileuszach jesteśmy, to nie sposób nie wrócić wspomnieniami do pierwszego numeru „Gier Komputerowych". Sięgamy dziś po niego z niekłamanym wzruszeniem. Na poły czarno-biały, liczący zaledwie 32 strony numer, wypełniony tekstami tworzonymi przez fanatyków i miłośników gier nie obciążonych balastem komercji czy podłą chęcią zysku. To właśnie wtedy ujawnił się talent młodziutkiego wówczas Kuby Sandeckiego –„Sandeya", który sypał tekstami jak z rękawa, tworząc własny, luzacki styl, zapełniając niemal w pojedynkę pierwsze wydania „Gier Komputerowych". Nie można w tym miejscu pominąć również naszej starej gwardii: „od zawsze" stałego współpracownika Lecha Zaciury (Bilbo), Darka Zglińskiego (Darko), Patrycji Wardzały, Leszeka Krowickiego (LSK), Adama Stasiaka, Marka Węglowskiego, Michała Bakulińskiego, Mariusza Gabrysia, Karola Klepacza i ulubieńca całej redakcji – „Jasia". Choć nasze drogi w większości przypadków rozeszły się, to o wszystkich pamiętamy i przy tej okazji, gorąco pozdrawiamy.

Marek Suchocki

TOMB RAIDER 3 CZY SPEŁNI NASZE OCZEKIWANIA?
Gry Komputerowe 9/98
RECENZJA WERSJI PAL
TEKKEN 3
BIJATYKA WSZECH CZASÓW
INNE RECENZJE
Colin McRae Rally
Mortal Kombat 4
Dominion
numer 50
Praca w Toku



TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT
czytaj str. 22
PREVIEW! *Przygody Lary po raz trzeci...*



Witajcie w naszym comiesięcznym coverowisku. Tym razem „dziewiąteczka" przyniesie Wam wspaniałego „Sin'a" (powalająca gra z równie mocnymi wymaganiami technicznymi), nową kolekcję updatów do „TA" czy wspaniałego następcę brabenowskiego „Elite" – „Hardwar". Mam nadzieję że już zaostrzył się Wam apetyt. Bo czekają na Was inne różności w postaci...



CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Sin

ACTIVISION
P200, 32 MB RAM, Win95

Demoniczna kobieta z pejczem w garści (o Boże, do czego to doszło). Wszystko w porządku? No to macie na ząb kolejna rozwalankę FPP, której moc wygarnie Wam z proców ostatnie resztki tranzystorów. Mooocna rzecz. Zalecamy mocne trzymanie się krzeseł, tudzież innych poręczy i zakup PII 300 z mocną dopałką.



Grim Fandango

LUCASARTS
P133, 16 MB RAM, Win95

Ta niezwykła kombinacja folkloru meksykańskiego i historii o „nieumarłych" pozwoliła stworzyć jeden z najniezwyklejszych produktów przygodówkowych w historii. Warto przyjrzeć się temu bliżej.





Recoil

VIRGIN INTERACTIVE
P166, 32 MB RAM, Win95

Czołg! Czy może być coś piękniejszego dla miłośnika prawdziwej wojennej zadymy. Chyba nie, my polecamy rozwalankę, która swoją futurystyczną „tankowatością" wprawi w drżenie serca każdego miłośnika „Czterech pancernych" (o psie nie wspominając).



Starsiege

DYNAMIX
P133, 16 MB RAM, Win95

Kosmos rządzi. Tym hasełkiem kierowali się ludzie z Dynamixu, ostatecznie porzucając świat superrealistycznych symulacji. Wielkie mechy, śmigające w powietrzu rakiety... oto realia gry. Miłośnicy nawalanek znajdą tutaj opcje znane z „Quake" jak Deathmatch czy Capture the Flag.

StarCraft

BLIZZARD
P133, 16 MB RAM, Win95

Tej gry przedstawiać Wam chyba nie musimy. Po tylu wspaniałych recenzjach, pochwałach i nagrodach wreszcie możecie sami się przekonać czy ten RTS zasługuje na wszystkie te laury. Niesamowity klimat rozgrywki i wspaniałe rozwiązania techniczne stawiają tę grę wśród najwybitniejszych tytułów gatunku. Naprawdę warto zobaczyć.

Hardwar

GREMLIN INTERACTIVE
P166, 16 MB RAM, Win95

Swego czasu niejaki David Braben spłodził wspaniałą gierkę zwaną „Elite", potem powstał „Frontier" i zaległa cisza. Gatunek kontynuuje (sam sprawdź czy udanie) dziecko Gremlinowców, „Hardwar". Będziesz walczył o kasę wykonując misje dla poszczególnych korporacji, możesz przejść na własny rozrachunek... po prostu przetrwaj.



WarGames

MGM INTERACTIVE
P133, 16 MB RAM, Win95

W ponad dwadzieścia lat po wielkim, kinowym hicie, powstała naprawdę niezła giera. Fani RTS-owskich zajazdów będą mogli powalczyć razem z rodzicielami (bo ich samych nie podejrzewamy o znajomość kinowego pierwowzoru), co niewątpliwie wpłynie na grywalność produktu. Ha!

Gandalf



PEŁNA GRA!

MARKSOFT
386DX40, 4 MB RAM, VGA

Udaj się w pełną przygód wyprawę z jednym z najsłynniejszych czarodziejów Śródziemia. Ta dość leciwa już zręcznościówka mimo upływu czasu powinna przypaść Wam do gustu.
Jeśli zechcecie zainstalować „Gandalfa" to przegrajcie pliki z katalogu Gandalf na dyskietki (pamiętając o zdjęciu atrybutów „Tylko do odczytu") i zainstalujcie grę pod DOS-em. W katalogu z grą znajdziecie również dwie tabele kodów, które należy wydrukować i mieć przy sobie podczas rozgrywki. Jeśli będziecie mieli jakieś problemy to zerknijcie to pliku „Czytaj!", w katalogu z grą. Miłej zabawy!

European Air War

MICROPROSE
P166, 32 MB RAM, Win95



Oto następny odcinek serialu, który dawno już uważaliśmy za zakończony. Nowa generacja dopałek pozwoliła panom z MicroProse stworzyć niesamowity symulator, który przenosi nas w realia II wojny światowej. Good Luck!

Xenocracy



GROLIER INTERACTIVE
P133, 16 MB RAM, Win95

System słoneczny po raz kolejny staje się polem bitwy dla walczących ze sobą ras. Wskocz do wspaniale przedstawionego kokpitu kosmicznego „wymiatacza" i spróbuj swych sił w najnowszej quasi symulacji od Groliera. Co prawda nie jest wymagany do jej odpalenia „dopalacz", ale tylko z nim potrafi ona pokazać swe wszystkie zalety.

TA: Battle Tactics

CAVEDOG
P100, 32 MB RAM, Win95

Ponad setka zupełnie nowych misji w opcji single player, oto potęga nowego dodatku do nieśmiertelnego „TA". W naszym demie zaledwie będziecie mogli zerknąć na to cudeńko, polecane przez naszego redakcyjnego „totalizatora", niejakiego Kayacka. Uwaga, musicie mieć pełną wersję gry!

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Jetfighter: Full Burn	Interplay	P133, 16 MB RAM, Win95
Plane Crazy	SegaSoft	P166, 16 MB RAM, Win95
Darklords Rising	Red Orb	P75, 16 MB RAM, Win95
Sensible Soccer 98	Sensible	P133, 16 MB RAM, Win95
Microsoft Golf 98	Microsoft	P90, 16 MB RAM, Win95
Leisure Suit Larry's Casino	Sierra	P90, 16 MB RAM, Win95
Fifth Element	Kalisto	P166, 16 MB RAM, Win95
Johnny Herbert's Grand Prix	Reality	P120, 16 MB RAM, Win95
Montezuma's Return	Wizard Works	P133, 16 MB RAM, Win95
CyberStorm 2	Sierra	P133, 16 MB RAM, Win95
Operational Art Of War	TalonSoft	P90, 16 MB RAM, Win95

nowości

Wakacje mieli chyba nie tylko nasi Czytelnicy, bo newsów mniej niż zwykle, ale za to są to prawdziwe bomby! Jak widać nie wszyscy wypoczywają - i bardzo dobrze! Zresztą nie będziemy Wam zbyt dużo smęcić... Zobaczcie je sami!

ze świata

● Jesienne granie. W dniach 6-8 września 1998 odbędzie najbardziej chyba prestiżowa impreza targowa rynku rozrywki multimedialnej. ECTS, to chyba powinno powiedzieć wszystko. Tegoroczne targi odbędą się w Londynie, na terenach Chelsea Football Club. Już teraz wiadomo iż niezliczone rzesze wystawców (ponad setka najważniejszych dystrybutorów, wydawców i całe hordy pomniejszych) będą przez dwa dni przedstawiały najważniejsze osiągnięcia swych firm. Ostrzymy sobie zęby na te wszystkie smakołyki.

● Vampire: The Masquerade. Hej szaleni rpgowcy! Jako jeden z najzagorzalszych wielbicieli gier fabularnych mam dla Was wspaniałą nowinę. Czy słowo „Vampire" coś wam mówi? Tak, tak! Firma Activison, jeden z wielkich potentatów rynku komputerowego, postarała się i uzyskała licencję od firmy White Wolf Inc. licencję na zrealizowanie komputerowej wersji osławionego „Wampira". Nie wtajemniczonym przybliżę trochę realia owego tytułu. Akcja toczy się na początku wieku dwudziestego. Gracz wciela się w postać arcymrocznego krwiopijcy i... no właśnie. Jak to będzie w grze dopiero zobaczymy. Zainteresowanych odsyłam do królującej obecnie na rynku gry „Vampire".

Populous: The Beginning

Bullfrog ● PC

Tak właśnie określić trzeba to, co niezabawem stanie się naszym udziałem. Kończą się bowiem prace „szlifujące" najnowszą, trzecią już częścią wielkiego hitu Bullfroga — „Populous". Nasi wspaniali poddani po totalnej zmianie otoczenia (3D) i setkach zupełnie innych, rewolucyjnych zmian mają wprowadzić ten tytuł (miejmy nadzieję iż na części trzeciej się nie skończy) w XXI wiek. Prace zajęły ekipie Bullfroga sporo czasu (w międzyczasie zdołali zmienić Prezesa i sporą liczbę członków ekipy przygotowywującej gierki), ale to co widać na screenach powinno wywołać ślinotok. Mniam.... Stali Czytelnicy zapewne zapoznali się z informacjami o tym tytule w ubiegłych numerach „GK", więc już nie będę przedłużał... Panowie! Najnowsze wcielenie naszych milusińskich już w listopadzie. ■



Dystrybucja: **IPS Computer Group**
Premiera: **Listopad**

Moto Racer 2

Electronic Arts ● PC, PSX

A ja wolę dwuślady... Pod tym hasełkiem nasza redakcyjna banda zatrzymała ruch na pobliskim skrzyżowaniu. A powodem tak radykalnego wystąpienia była wieść o zamiarze wypuszczenia przez Electronic Arts następcy „Moto Racera". Ta niegdyś wspaniała gra, mająca w założeniach konkurować z konsolami, dziś już nie potrafi zachwycić swoimi możliwościami. Świeżą krew powinny wlać w to ciałko takie atrakcje, jak zestaw ponad 30 świeżutkich tras (wiodących przez tak egzotyczne krainy jak Amazonka, Sahara etc.). Co więcej, będziemy mogli poszaleć na zaimplementowanym edytorze. Nie zapomniano o opcji multi-player: na pecede pograć będzie można nawet w ośmiu, zaś na PlayStation we trzech. Dorzucono nawet obsługę force-feedback (to dla PC), co powinno podnieść poziom grywalności. Mamy nadzieję iż z podobną starannością zadbano o przedstawienie graczom odpowiedniego sprzętu wyścigowego, dzięki któremu maszyny Hondy, Suzuki i czort wie jakie jeszcze zachwycać nas będą w długie wieczory. ■



Dystrybucja: **IPS Computer Group**
Premiera: **Wrzesień**



NFS III

EA Sports ● PC, PSX



„Need for Speed 3" niebawem zagości w krainie komputerów PC. Będziemy mogli poszaleć całą gamą wspaniałych bryk (samego Ferrari mamy trzy modele) po bardzo zmienionych, w porównaniu z „dwójką", trasach. Dodano także wiele wpływających na grywalność bajerów, jak jazda nocą czy unoszące się w pędzie wozu liście na drodze. Jak z tego wynika, nowy „ścigacz" bez dopałki 3D raczej nas niczym nowym nie zaskoczy, a co najwyżej wpędzi we frustracje. ■

Dystrybucja: **IPS Computer Group**
Premiera: **Wrzesień**

Hopkins FBI

Kult ● PC

Firma CD-Projekt będzie rozprowadzać w Polsce grę „Hopkins FBI". Jest to klasyczna przygodówka (z bardzo ładną, komiksową grafiką), w której gracz wciela się w rolę jednego z najlepszych agentów FBI – Hopkinsa. „FBI Hopkins" ukaże się u nas w polskiej wersji językowej (w lokalizacji wezmą udział znani w Polsce lektorzy) i będzie kosztowała tylko 69 zł!!! ■



Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Październik/Listopad**

FOTA - BICZ BOŻY

Nasi rodzimi wydawcy filmów video już w roku 1994 poszli po rozum do głowy i powołali do życia organizację o nazwie FOTA - Fundację Ochrony Twórczości Audiowizualnej - która miała na celu uderzenie w rynek piractwa audiowizualnego. Dzięki szybkim i niezwykle skutecznym akcjom na naszym rynku video udało się zaprowadzić jaki taki porządek. Skuteczność FOTA-y spowodowała iż w maju bieżącego roku nawiązało z nią współpracę polskie przedstawicielstwo firmy Sony, mając na uwadze rosnące w zastraszającym tempie piractwo oprogramowania na PlayStation. W związku z wejściem w życie w dniu 1 września tego roku nowego Kodeksu Karnego otworzą się przed funkcjonariuszami FOTA-y nowe możliwości, pozwalające działać im (miejmy nadzieję) jeszcze skuteczniej. Będziemy z uwagą śledzić dalszy rozwój sytuacji. Czyżby wreszcie na naszym rozkradanym rynku oprogramowania pojawił się „jedyny sprawiedliwy"? Oby, długo na niego czekamy! ■

w toku

Rok szkolny przyniósł nam całkiem ciekawe propozycje, wśród nich kolejne wcielenie „Civilization" czy „Global Domination". A dla „strategicznych inaczej": „Sega Rally 2", „Prax War" i wiele innych. Szef kuchni życzy smacznego.

Civilization: Call To Power

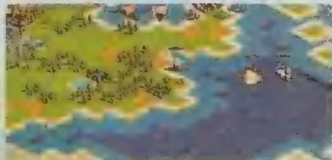
Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **IV Kwartał**

Trzy firmy - Activision, Microprose i Avalon Hill, które procesowały się o prawa do nazwy „Civilization", doszły wreszcie do porozumienia. Co dalej stanie się z kultową serią gier strategicznych?



Namnożyło się nam ostatnio „cywilizacji" i gier „civ-podobnych". Myślę że nawet sam Sid Meier, kiedy tworzył pierwszą z nich, nie spodziewał się aż takiego galimatiasu. Ale przecież nic to dziwnego, skoro wszystkie gry spod znaku tej serii odnoszą olbrzymie sukcesy wśród graczy. Już sam pomysł jest chwytliwy, rozbudowa małego plemienia z epoki kamienia łupanego do potęgi militarnej i politycznej w latach nam współczesnych. A jeśli dodać do tego prowadzenie wojen, handlu, rozbudowę miast, ich infrastruktury i odkrycia naukowe, hicior murowany.

Nie wszyscy jednak wiedzą, że Sid Meier wymyślając swą „Civilization", zaczerpnął wiele pomysłów z wydanej dawno temu przez Avalon Hill gry planszowej. W ten sposób wiele wskazywałoby na to, że właścicielem praw autorskich byłaby właśnie Avalon Hill. Jakby tego było mało, do sprawy wmieszała się jeszcze firma Activision, która od jakiegoś czasu przygotowuje swoją własną „Civilization: Call To Power". Wszyscy trzej wielcy wydawcy zaprzęgli do pracy swych prawników, a cały spór wydawał się odraczać wydanie kolejnych gier cywilizacyjnych w nieskończoność. Na szczęście, zwaśnionym stronom udało się niedawno osiągnąć porozumienie. Na jego mocy wszelkie prawa do nazwy „Civilization" przeszły na Microprose, która jeszcze w tym roku wyda „Civilization 2 Multiplayer Gold Edition" oraz „Civilization 2: The Test Of Time". Tymczasem Activision otrzymała zgodę-licencję od Microprose na wydanie „Civilization: Call To Power" oraz „Civilization 2" na konsolę PSX. Ufff... trochę to zagmatwane, jednak dzięki temu porozumieniu wreszcie mogliśmy poznać więcej szczegółów dotyczących przygotowywanej przez Activision „Call To Power".





Sama idea gry jest oczywista - zaczynamy z plemieniem w zamierzchłej przeszłości (4000 lat przed naszą erą), zaś swymi poczynaniami musimy doprowadzić do ewoluowania podwładnych w potężną cywilizację, aż do przyszłości roku 3000. Pojawi się oczywiście cały arsenał tradycyjnych możliwości - budowa miast, cudów świata, rozwój naukowy i kulturowy. „Call To Power" ma posiadać znacznie bardziej rozbudowane fragmenty dyplomatyczne, co ma dodatnio wpłynąć na realizm rozgrywki. Oprócz kilkudziesięciu nowych jednostek pojawią się też takie smaczki, jak terroryzm religijny i broń biologiczna, czy wreszcie kilkanaście różnych systemów politycznych (od despotyzmu do demokracji współczesnych), które będą znacząco oddziaływały na osiągnięcia naszej cywilizacji.

Wszystko to oczywiście okraszone będzie dużą ilością filmików, klasyczną muzyką i staranną grafiką SVGA. Gra ma pojawić się na przełomie października i listopada, więc już całkiem niedługo. Ciekawe, jak poradzi sobie z innymi strategiami „civ-podobnymi" - wspomnianymi już dziś grami przygotowywanymi przez Microprose, drugą częścią „Age Of Empires" czy wreszcie kolejnym dzieckiem Sid Meiera - „Alpha Centauri", która również zbliża się coraz większymi krokami. ***Piotres***

„Civilization 2 Multiplayer Gold Edition", „Civ 2: The Test Of Time", „Alpha Centauri", „Age Of Empires 2", wreszcie „Civilization: Call To Power". Uffff....szykuje się bardzo ciekawa zima dla rasowych strategów.

Platforma: **PC, Dreamcast**
Wydawca: **Sega**
Producent: **Sega**
Premiera: **IV Kwartał**

Sega Rally 2

Kilka lat temu Sega wydała na Saturna swój wielki przebój. Była to doskonała rajdówka „Sega Rally".

Wtedy była to chyba pierwsza, tak świetnie zrealizowana gra tego typu. O sukcesie zadecydowały przede wszystkim piękna grafika, dynamiczna akcja oraz znakomite sterowanie. W „Sega Rally" grali wszyscy. Nawet rajdowy mistrz Europy Krzysztof Hołowczyc, według którego gra posiadała naprawdę wysoki stopień realizmu. Po jakimś czasie szefostwo Segi postanowiło wydać „SR" na Pecety. Niestety, na tej platformie gra nie odniosła pożądanego sukcesu. Spowodowane było to z pewnością przede wszystkim wymaganiami sprzętowymi. Mało było bowiem osób, nawet na zachodzie, które wtedy posiadało P166 i 16MB RAM-u (a taka była konfiguracja, na której „SR" w miarę znośnie chodziła). Nie zmieniało to jednak faktu, że na odpowiednio uzbrojonym Pececie, gra wyglądała nawet lepiej niż na konsoli. Niedawno doszła nas informacja, że firma ma zamiar wydać drugą część gry na dwie platformy: Dreamcasta i PC. Posiadacze Saturna będą się niestety musieli obejść smakiem, gdyż ich konsola jest już zdecydowanie zbyt słaba technologicznie, aby swobodnie unieść masę obliczeń związanych przede wszystkim z grafiką i dźwiękiem. Osobiście obawiam się także o to, jak wersja na blaszaki wypadnie obok tej na Dreamcasta. Przecież najnowszy wyrób Segi jest kilkakrotnie szybszy nawet od Peceta z Pentiakiem II i akceleratorem 3D (zainteresowanych odsyłam do poprzedniego numeru GK, gdzie Jagd52 w swoim artykule przybliżył Wam możliwości nowej konsoli). Wygląda więc na to, że wersje na obydwie platformy będą się sporo od siebie różniły (widać to zresztą po jakości screenów), tym bardziej dlatego, że wersja pecetowa ukaże się już pod koniec roku, a konsolowa – trochę później... W grze dostępne będą cztery nowe tory: na prowincji, nocny miejski, pustynny, oraz pustynny nocny. Przybędzie troszkę nowych wózków, gdyż oprócz znanej z poprzedniej edycji Lancii Stratos, do naszej dyspozycji zostaną oddane także Ford Escort Cosworth, Toyota Corolla, oraz Subaru Imprezka. Dla tych, którym w poprzedniej edycji brakowało poczciwego „ręczniaka" mam dobrą wiadomość – w „SR2" ręczny będzie trzeba sprawnie wykorzystywać, aby dojechać do mety przed innymi. Tak więc wygląda na to, że będziemy mieli do czynienia z jeszcze większym realizmem niż w pierwszej części. Generalnie sądzę, że Sega nie zawiedzie naszych oczekiwań, i jeśli tylko będziemy dysponowali odpowiednim sprzętem, to SR2 może okazać się grą bezkonkurencyjną.



Krzysiek

Jeśli tylko będziemy dysponowali odpowiednim sprzętem, to SR2 może okazać się grą bezkonkurencyjną w swojej klasie.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **Naughty Dog**
Premiera: **IV Kwartał**

Crash Bandicoot 3

Seria z pomarańczowym liskiem (tak naprawdę bandicootem – autentycznym zwierzątkiem) cieszy się niesłabnącym powodzeniem wśród graczy PlayStation'owych.









Każda kolejna część sprzedaje się bardzo dobrze nabijając kasę producentom gry. Można przypuszczać, że nadchodzący „Crash" nie tylko sprzeda się równie dobrze, ale ma duże szanse na pobicie rekordów sprzedaży. Dlaczego tak uważam? Ponieważ autorzy wzięli sobie wreszcie do serca zalecenia i rady graczy i poprawili grę w stosunku do poprzednich części. Fabuła może nie jest bardzo ważna, jednak warto o niej wspomnieć – Dr. Neo Cortex po przegranym pojedynku z Crashem w drugiej części, skumał się z kolejnym mącicielem – N. Tropy'im. Gostek ten opiekuje się czasem, dlatego jak się już pewnie domyślacie, przyjdzie nam przemierzać różne okresy z dziejów ziemi. Dlatego znajdziemy się w jurajskich dżunglach i wulkanach, zwiedzimy starożytny Egipt, rzymskie imperium, średniowieczną Anglię i kilka innych. Postanowiono wreszcie nadać Crashowi prawdziwy trzeci wymiar, co pociąga za sobą znaczne wzbogacenie grafiki otoczenia. Bardzo dobrze wyważono poziom trudności tak, aby w grze czuł się dobrze każdy – zarówno amator jak i stary wyjadacz. Ponadto postarano się o nowe ciosy i ruchy dla Crasha – teraz będzie mógł użyć super-przyspieszenia, podwójnego skoku, specjalnego skoku-na-brzuszek oraz strzału z jabłkowej bazooki. Dzięki użyciu tych możliwości będziesz mógł dostać się do ukrytych miejsc i sekretnych przejść, niedostępnych wcześniej. Zdarzą się też poziomy, w których trzeba będzie przebiec, jak najszybciej albo rozbić wszystkie skrzynki. Jak ciekawostkę dodano możliwość grania siostrą Crasha, Coco. Znane z poprzednich części gry szalone jazdy na różnych pojazdach (żywych i mechanicznych) powrócą i w trzeciej części – tym razem pomęczymy małego T-Rex'a, łódź podwodną oraz oczywiście niedźwiadka. Jeśli chodzi o technikalia, to trzeba wspomnieć o szybkości wyświetlania grafiki (30 fps) oraz o kilku nowinkach, które do tej pory zarezerwowane były dla N64 – z-buffering, anti-alliasing itp. Nie mogło też zabraknąć współpracy z Dual Shock'iem.

Baron Jack



Bardzo dobrze wyważono poziom trudności tak, aby w grze czuł się dobrze każdy, zarówno amator jak i stary wyjadacz.

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **IV Kwartał**

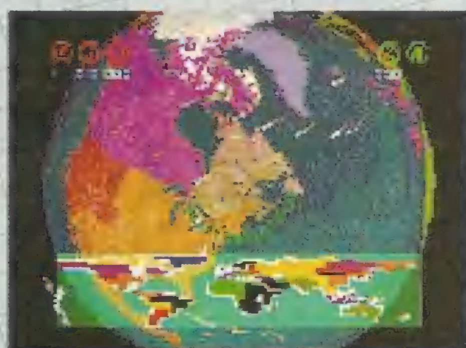
Global Domination

Dotychczas Psygnosis wydawał głównie zręcznościówki i wyścigi. Niebawem jednak może się to zmienić, gdyż na zimę firma szykuje pierwszą swoją strategię z prawdziwego zdarzenia.

Gra „Global Domination" będzie wymieszaniem dwóch gatunków: strategii i zręcznościówki. Część strategiczna ma być jednak motywem przewodnim gry, tak więc przyłożony zostanie do niej dużo większy nacisk. Akcja toczy się w roku 2015. Pewna wielka organizacja, nazwana World Order Enterprises ma zamiar zawładnąć całym globem ziemskim. Ty, jako główny dowódca przeciwległej organizacji będziesz musiał temu zapobiec. Do dyspozycji będziesz miał wszelkie możliwe rodzaje sił: od standardowych wojsk, aż po śmiercionośne głowice nuklearne, które będą w stanie zmienić całą Ziemię w wielkie cmentarzysko. Trzeba też dodać, że arsenał wojskowy, jaki zostanie oddany w nasze ręce, będzie pochodził z okresu od II Wojny Światowej, aż do połowy XXI wieku. Gra toczyć się będzie w czasie rzeczywistym, jednak nie będzie to żaden typowy RTS. Tutaj strategia będzie wymagała dużo więcej ostrożnych posunięć oraz skomplikowanego i logicznego myślenia. Do dyspozycji gracza oddane zostanie 20 misji oraz edytor scenariuszy, dzięki któremu będzie można ułożyć własne misje. Zastosowanie znajdzie również tryb multiplayer, w którym będzie mogło uczestniczyć do 16 osób grając po sieci lokalnej, oraz dwójka graczy z komputerami połączonymi kabelkiem. Gra może okazać się przebojem, gdyż pomysł globalnego konfliktu jest bardzo ciekawy i jak dotąd wykorzystany był tak naprawdę w niewielu grach. „GB" wydane zostanie na Peceta i na PlayStation, a musimy na nią jeszcze troszkę poczekać, gdyż ukaże się w sklepach najwcześniej tuż przed tegoroczną Gwiazdką.

Krzysiek





Uwaga, uwaga! Niedługo rozpocznie się III Wojna Światowa – na szczęście tylko na ekranach naszych komputerów...

Platforma: PC
Wydawca: Virgin
Producent: Bethesda
Premiera: IV Kwartał

Elder Scrolls Adventures: Redguard





Po dosyć kontrowersyjnym „Battlespire" (dla niektórych gniot, dla innych super – ja należę do tych pierwszych) chłopcy z Bethesdy postanowili się zrehabilitować.

Wychodzi najnowsza część serii „The Elder Scrolls" o wdzięcznym podtytule „Redguard" z dopiskiem „Adventures". Twórcy „Daggerfalla" oraz „Areny" zapowiadają, że będzie to rewolucyjna gra action roleplaying, z cyklu „magia i miecz" zrealizowana w pełnym, trójwymiarowym środowisku. Jedną z największych zalet „Redguarda" będzie pełna interaktywność – każda napotkana postać poza tym, że jest w pełni animowana będzie mogła przeprowadzić z graczem dysputę (Tyle że na jakim poziomie? P: Ile masz lat, O: Odwal się, P: Jak się nazywasz, O: Odwal się! itd.). Co ciekawe, kamera będzie ustawiona teraz w pozycji third person perspective, co zdaniem twórców ułatwi kontrolowanie pola akcji. Ponadto kamera ma poruszać się dynamicznie podczas bijatyki uwypuklając dramatyzm sytuacji (coś a la „Deathtrap Dungeon"). Zdaniem ludzi z Bethesdy zaawansowany system dynamicznych kamer wpłynie na nadanie bijatykom wręcz filmowego klimatu. A co z fabułą? Otóż gracz będzie się wcielał w postać Cyrusa, najemnika, który wraca na swą rodzinną wyspę w celu odnalezienia zaginionej siostry. Jak należało się spodziewać nie będzie to zbyt łatwe zadanie – fabuła, lokacje i zagadki zostały wymyślone przez weteranów tej branży. Będziesz musiał odkrywać nowe lokacje, eksplorować ruiny, wspinać się na linie, przeskakiwać uskoki skalne, znajdować osady Krasnoludów oraz oczywiście naparzać się!. Ludzie z Bethesdy zapewniają, że wszystko to będzie połączone niezwykle rozbudowaną nieliniową fabułą, w co akurat mogę uwierzyć, gdyż produkty z ich stajni zawsze charakteryzowały się niebanalnym scenariuszem (gorzej było z wykonaniem technicznym). Najbardziej interesująca jest jednak inna rzecz – jak twierdzi główny projektant Bethesdy - Todd Howard, gra będzie stanowiła mieszaninę adventure, action i role-playing, co jego zdaniem otworzy graczom wiele nowych możliwości. Hmmm... Prawdę powiedziawszy to zdanie wprowadziło mnie w lekką konfuzję – jedna z najbardziej rolplejowych, ortodoksyjnych serii wyraźnie zmierza w stronę komercji! Oczywiście nie mam nic przeciwko temu, jeśli gra nie stanie się po prostu zręcznościowym rolplejem, na co, niestety, na dzień dzisiejszy się zanosi. W „Redguardzie" wyeliminowano jeden z największych błędów poprzedników – będzie on posiadał pełną obsługę 3Dfx Voodoo oraz Voodoo2! Czy będzie to bardzo dobry rolpej, czy po prostu nowa zręcznościówka? O tym przekonamy się już niedługo... ***Suicide***

Gra będzie stanowiła mieszaninę adventure, action i role-playing, co zdaniem ludzi z Bethesdy otworzy graczom wiele nowych możliwości.

Platforma: PC
Wydawca: Eidos
Producent: Hothouse Creations
Premiera: IV Kwartał

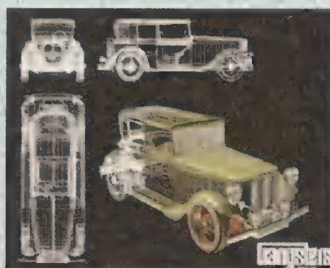
Gangsters



Byłem już generałem, policjantem, bohaterskim żołnierzem broniącym naszej planety, ba... byłem nawet złodziejem samochodów. A szefem mafii? Nie, kimś takim jeszcze nigdy nie byłem.

Kierowanie mafią nie jest wcale łatwym zajęciem. Trzeba kontrolować dziesiątki, czasem nawet setki podwładnych gangsterów, i pilnować, żeby przypadkiem nie zapomnieli kto tu rządzi. Do tego jest to zajęcie bardzo niebezpieczne, zawsze bowiem swój nochal w nasze sprawy wtyka policja, która za wszelką cenę chce nas umieścić na przymusowych wakacjach, zwanych tudzież więzieniem, nie wspominając już o tym, że w każdej chwili ktoś nas może kropnąć. I właśnie dla tych, którzy chcą stać się mafiozą nie obawiając się przy tym o swoje życie, firma Eidos postanowiła wydać grę „Gangsters: Organised Crime".

Akcja gry toczyć się będzie w latach dwudziestych (czasy prohibicji), w amerykańskim mieście podobnym do Chicago. Swoje mafijne interesy będziesz mógł prowadzić za pośrednictwem ok. 400 Twoich podwładnych. Przekupstwa, zastraszanie, wymuszanie, ściąganie haraczy czy też zabijanie na ulicy mają być na porządku dziennym. Miasto będzie bardzo obszerne, gdyż składać się będzie prawie z tysiąca rozmaitych budynków. W mieście tym, oprócz setek tysięcy zwykłych ludzi, będzie zamieszkiwać ok. 5000 zupełnie niepowtarzalnych i charakterystycznych osób. Elementem, na jaki warto w tej grze zwrócić uwagę jest niewątpliwie oprawa graficzna (popatrzcie na screeny). Izometryczny, zrobiony w wysokiej rozdzielczości widok miasta ma świetnie współgrać z prostym, przyjaznym dla użytkownika interfejsem. Jest to bardzo ważne, zwłaszcza że akcja gra toczy się w czasie rzeczywistym. Gra nie będzie straszyła potężnymi wymaganiami sprzętowymi, co spowodowane jest faktem, że grafika nie będzie liczona w czasie rzeczywistym przez komputer.



No cóż, muszę przyznać, że pomysł jest fascynujący i jeżeli tylko autorzy go nie schrzanią, to będziemy mieli do czynienia z potencjalnym hitem. Poczekamy – zobaczymy. Ja jestem jednak dobrej myśli i sądzę, że autorzy pomyślnie wywiążą się ze swych obietnic. ***Krzysiek***

Ściąganie haraczy, zabójstwa, zastraszenia, wręczanie łapówek – to wszystko będzie w naszych rękach!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Rebel Boat Rocker**
Premiera: **1998/1999**

Prax War







Electronic Arts znany jest z takich hitów, jak seria „NBA Live" czy „Fifa". „Prax War" jest pierwszym FPP shoterem, jaki wydaje ta firma.

Gra „Prax War" jest tytułem świeżym. Autorzy obiecują, że gra ukaże się pod koniec roku, jednak wątpię w to. Sama nazwa gry jest jeszcze tytułem roboczym, więc... Na początek krótko przedstawię fabułę. Akcja gry rozgrywa się w 2032 roku. Wcielasz się w postać dowódcy elitarnej grupy GATO (Global Alliance Treaty Organization), a Twoim celem jest dotarcie i zniszczenie Prax Industries – głównego dostawcy energii na świecie, która postanowiła zawładnąć światem. Banał! Graficznie gra prezentuje się naprawdę niesamowicie. Oglądając screeny, byłem pod wrażeniem. Bogata ilość rozmytych tekstur i dokładnych detalów wręcz rzuca się w oczy. Ciekawostką jest to, że bohater podchodząc do przeciwnika, dostrzega jego rysy. Autorzy obiecują, że engine użyty w „Prax War" ma być jednym z najbardziej zaawansowanych. Będzie to trudne zadanie, gdyż ten z „Unreal" przyprawia już o dreszcze. Jeżeli ta sztuka uda się autorom, to produkt EA będzie miał realne szanse zagrozić takim hitom, jak „Quake 2" czy „Unreal".

„Prax War" oferuje grę zarówno w trybie Single Player, jak i w grze wieloosobowej. Grając samotnie gracz zmuszony będzie przemierzać dziesiątki leveli wyrzynając setki wrogów. Zaawansowany kod sztucznej inteligencji pozwoli zachowywać się przeciwnikom dosyć realistycznie (w zależności od sytuacji). Kiedy zostaną zranione, będą próbowały uciekać i wzywać swoich towarzyszy. Zaś kiedy to Ty będziesz w przykrej sytuacji, rzucą się za Tobą w pościg. Gracz wykonując misje będzie miał szanse zasiąść za kierownicą jeepa czy czołgu. Kilka słów o multiplayerze. Na razie wiadomo o dwóch trybach: standardowy deathmatch oraz teamplay. Podejrzewam, że autorzy zamieszczą jeszcze cooperative, czyli: Ty i Twój kumple przeciw okropnym i obleśnym przeciwników. Multiplayer będzie umożliwiał grę przez: modem, LAN oraz internet (bez żadnych limitów dotyczących liczby graczy). Rebel Boat Rocker obiecuje łatwe tworzenie dodatków dzięki Javie i prostemu engine'owi.









Chciałbym napisać słówko o broniach, lecz ta kwestia okryta jest mgiełką tajemnicy. Autorzy ujawnili dwa narzędzia mordu: shotgun i miotach płomieni. W zasadzie to by było tyle. Czekam niecierpliwie. Bye! ***gRoovy***



Autorzy obiecują, że engine użyty w „Prax War" ma być jednym z najbardziej zaawansowanych.

Machines

Platforma: **PC**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **Charybdis**
Premiera: **III Kwartał**

Ludzie od zawsze marzyli o zasiedleniu planet sasiadujących z ich starą Ziemią. Gdy technika przesunęła granice niemożliwego, a Układ Słoneczny zamienił się w zatłoczoną metropolię, wzrok naszych potomków spoczął na terenach leżących poza naszą galaktyką. Właśnie dla ich zasiedlenia powstały formacje specjalnych mechów, mających za zadanie przygotować grunt pod przyloty ziemskich tatków. Ale sytuacja zaczęła się komplikować.



Ziemianie wzięli się za tak zwane twarze i pochłonięci swoją wojną zapomnieli o podopiecznych. Gdy ich własna rasa legła w gruzach pozostały w gwiezdnej pustce dzieła ich rąk mające tylko jeden rozkaz: reprodukować! W takiej właśnie sytuacji stawiają nas goście z Acclaimu. Jako cybernetyczni właściciele formacji tego żelastwa, podlegając ostatnim ziemskim instrukcjom, musimy zasiedlać nowe terytoria, walczyć z konkurencyjnymi załogami mechów i pozostałościami... po naszych twórcach! W zasadzie wszyscy w redakcji doszliśmy o wniosku iż taka fabułka całkowicie usprawiedliwia ten morderczy produkt. Wsadzeni na siodełko (w zasadzie powinno być – do kokpitu) takiej maszynki siać będziemy zniszczenie. Ale nie tylko na tym będzie polegać pogrywanie w „Machines". Do gry wsadzono sporą dawkę zmóżdżenia przypominającego skrzyżowanie interfejsu bitewnego symulatora pancernego z „Command & Conquer". Bowiem w „Machines" nasze zadanie nie sprowadzać się będzie tylko do beznamiętnego naciskania fire. Dowodząc oddziałem Mechów przeżywać będziesz stresy związane z dynamiczną pogodą (obiecują nam oprócz standardowego śniegu, deszczu, mgły i zmiany pory dnia, także np. burzę piaskową), silnie ograniczająca nam pole widzenia, oraz dylematy każdego rasowego stratega wepchniętego w tryby kosmicznej ekonomii. Musimy bowiem umieć utrzymać bazy, prowadzić badania naukowe, upgradować sprzęt i... wyrywać wrogom kolejne połacie ziemi. Autorzy obiecują nam ponad dwadzieścia pięć różnorodnych typów uzbrojenia, wiele zadziwiających konstrukcji i niespodzianek jakie płatać nam będą bandy wrogów. A wszystko to umieszczone w wykręconym jak pęczek drutu świecie 3D, który oglądać będziemy oczami cybernetycznego pilota lub zza jego pleców (nie liczcie na kształty Lary ;)). Oczywiście nie zapomniano o internecie, który zaoferuje pogrywanie naraz czterem graczom. Takie połączenie symulacji, strategii i odrobiny „commandcoquerowego" zarządzania powinno spowodować, że rok 2173 zapowiada się wyjątkowo krwiście. ***Jagd52***

Takie połączenie symulacji, strategii i odrobiny „commandcoquerowego" zarządzania powinno spowodować, że rok 2173 zapowiada się wyjątkowo krwiście.



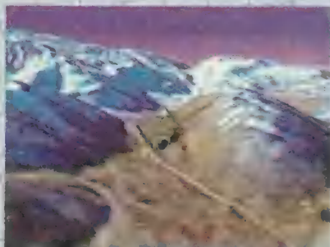
Platforma: PC
Wydawca: Electronic Arts
Producent: Pixel / Jane's Combat
Premiera: IV Kwartał

World Air Power

Firma Jane's Combat Simulations, znana nam przede wszystkim z bardzo dobrych symulatorów lotu, ma zamiar wypuścić na jesieni, pod skrzydłami Electronic Arts, kolejną grę tego typu.

Gra „World Air Power: Israeli Air Force" ma być profesjonalnym, przygotowanym z rozmachem symulatorem lotu. Sam pomysł gry podobny jest do tego, jaki autorzy ukazali w legendarnej już „US Navy Fighters". W owej poprzedniczce gracz był pilotem Amerykańskich Sił Powietrznych i miał do wyboru wiele typów samolotów, którymi armia amerykańska dysponuje. Teraz z kolei przyjdzie nam wcielić się w pilota Izraelskich Sił Powietrznych. Do wyboru będziemy mieli siedem typów samolotów, a będą to znane wszystkim: F-4, F-4 2000, F-15, F-16, Mirage III, oraz mniej znane: Lavi (izraelski myśliwiec następnej generacji) i Kfir (drugorzędny myśliwiec IAF). Gra będzie zawierała sześć kampanii, które będą oferować razem 42 historyczne i hipotetyczne misje, włączając w to siedem misji treningowych. Dla mniej wytrwałych graczy przewidziano tryb „instant action", który przeniesie nas od razu w sam środek walki. Tworząc model lotu, autorzy korzystali z doświadczenia prawdziwych izraelskich pilotów, co zaowocuje z pewnością bardzo dużym realizmem. Grafika „IAF" ma być iście wspaniała. Tekstury terenu to nic innego, jak zdjęcia satelitarne, sprytnie wplecione w wielokątne bryły. Dokładność terenu ma być bardzo wysoka, gdyż jednemu pikselowi odpowiadać będzie dziesięć metrów prawdziwej powierzchni. Dla obsługi tak rozbudowanej grafiki konieczne będzie z pewnością posiadanie akceleratora graficznego. Autorzy obiecują obsługę większości akceleratorów drugiej generacji z Voodoo 2 na czele. Dla słabszych akceleratorów przewidziano obsługę Direct 3D. Oczywiście, jak w większości współczesnych gierek, tak i w IAF znajdzie zastosowanie tryb multiplayer. Dla tego trybu przewidziano specjalne pojedyncze misje, oraz nawet całe kampanie! Grać można będzie za pomocą sieci lokalnej lub Internetu. Wydawanymi ostatnio produkcjami firma Electronic Arts pokazała, że nie wypuszcza na rynek byle gniotów. Zapowiada się więc prawdziwy odlot – czekam z niecierpliwością! ***Krzysiek***







Będziemy mogli zasiąść za sterami aż siedmiu samolotów, którymi dysponuje armia izraelska!

Platforma: PC
Wydawca: Team 17
Producent: Trecision Software
Premiera: IV Kwartał

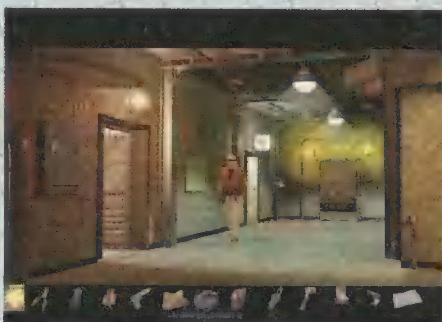
Nightlong

Ostatnie promienie światła słonecznego znikają, gdy zmrok nadchodzi i ciepły czerwcowy wietrzyk łagodzi unoszące się, szkodliwe opary śmierdzącego powietrza, wydostające się z zabudowań Union City. W spustoszonej, prawie całkowicie wyludnionej i zapomnianej przez wszystkich strefie, na bagażniku swojej powietrznej gabloty siedzi sobie facet popijający drinka...

Owym gościem jest niejaki Joshua Reeve – trzydziestoparoletni, dobrze zbudowany gość z Union City, który właśnie stracił pracę na rzecz swojego przyjaciela. Człowiekiem tym jest Martens – burmistrz miasta Union City. Jego pozycja została zagrożona z powodu pewnej organizacji dokonującej serii ataków na przemysłowe instalacje wspomnianego miasta, co sprawia że popularność city maleje. Martens podejrzewa, że międzynarodowa firma, z którą ma powiązania wynajęła grupę terrorystyczną, aby go dopaść. W tym momencie zaczyna się gra. Czy Ty, drogi graczu, będziesz posiadał dość ikry, aby zgłębić tajemnice futurystycznego miasta Union City oraz dowiedzieć się kim są naprawdę Twoi przyjaciele... zanim będzie za późno?

Taki oto cyberpunkowy świat mają nam do zaoferowania goście z „Team 17", firmy od dawna prosperującej na rynku gier komputerowych, aczkolwiek ostatnio wydającej mało produktów. Być może gra „Nightlong" przełamie ten zastój. Osadzona w futurystycznym świecie przygodówka typu „point & click" zawiera ponad pięć mocno zawikłanych etapów oraz sporą ilość lokacji. Wszystko stworzone zostało w wysokiej rozdzielczości. „Klimat jaki został stworzony w grze trzeba poczuć samemu, gdyż jest tak niesamowity, że nie da się go opisać." – tak twierdzą ludzie z Team 17 i z tego co widziałem, to mówią prawdę. Fabuła połączona z grafiką i udźwiękowieniem robi naprawdę niezłe wrażenie. „Nightlnog" to ponad czterdzieści godzin grania okraszonego rzucającymi na kolana (podobno) wstawkami FMV. Całość zajmuje 3 płytki CD i zostanie wydane na razie jedynie w wersji PC-towej. ***Cthulhu the Netrunner***







Ktoś z was grał może kiedyś w system RPG o nazwie „Cyberpunk 2029"? Jeśli nie, to radzę zagrać, gdyż jest jednym z lepszych. Natomiast tym, którzy z owym tytułem mieli do czynienia mam do przekazania dobrą wiadomość. Firma TEAM 17 jeszcze w tym roku wydaje przygodówkę obsadzoną w realiach tego cyberpunkowego świata. Cool!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Mucky Foot**
Premiera: **IV Kwartał**

Urban Chaos

Naprawdę dobrych strzelanin fpp jest jak na lekarstwo. Fakt, już niebawem mają pojawić się tytuły takie jak „Half-life", „Sin", czy chociażby „Turok 2". Ale to będą „zwykłe" shootery fpp. Jaką natomiast „niezwykłością" ma się cechować „Urban Chaos"?

O tym już za momencik, ale na samym początku należałoby wspomnieć kilka słów o autorach gry, a wtedy na pewno rozwieją się Twoje wątpliwości co do tego produktu. Autorem „Urban Chaos" jest firma Mucky Foot. Jest to nowo powstała spółka w skład której wchodzą eks-pracownicy Bullfroga. A to już chyba mówi samo za siebie. Wysoka jakość produktu gwarantowana. No ale wracamy do rzeczywistości. Kiedyś Bullfrog miał projekt gry, który opowiadał o przygodach kilku super bohaterów w wielkim mieście. Niestety, ku mojej rozpaczy, projekt został zawieszony. Dlaczego o tym wspominam? Ano „Urban Chaos" nawiązuje mniej więcej do tego tematu, to jest czerpie główną koncepcję z owego projektu (wielka metropolia i główny bohater, buszujący po niej).





Według zamierzeń autorów „UC" ma zrewolucjonizować dotychczasowy rynek gier fpp. Przede wszystkim ma na to wpłynąć nieograniczona swoboda ruchów podczas rozgrywki. Gracz będzie mógł przemierzać miasto jak tylko zechce. Może też korzystać z metra, motocykli, samochodów. Aby wykonać jakąś misję, będzie też mógł skorzystać z liny z hakiem i wspinać się niepostrzeżenie po ścianach drapaczy chmur. Kolejną, wartą odnotowania sprawą jest niesamowita atmosfera, podsycana przez świetną, mroczną grafikę oraz agresywną muzykę. Podczas naszej wędrówki po mieście można spotkać innych ludzi spacerujących ulicami, przejeżdżające samochody — słowem owe miasto będzie tętnić życiem.

Jak już wspominałem, klimat gry jest wzbogacany przez wiele czynników, np. takich jak opady deszczu, mgła, śnieg, a także zmiany czasu (świt, dzień, zmierzch i noc)

Od strony technicznej gra prezentuje się wyśmienicie. Bez P200 MMX i 3Dfx ani rusz. Niestety są to wymogi dzisiejszych czasów. Grafika „Urban Chaos" zapiera dech w piersiach! Niesamowite tekstury wszelakich budowli, jak i pojazdów, trójwymiarowa mgła, oraz modelowane w czasie rzeczywistym wszelkie wybuchy oraz kolizje, robią jak najbardziej pozytywne wrażenie.

Natomiast sama fabuła jest nadal owiana mgiełką tajemnicy i jedyne co wiadomo to, że akcja dzieje się pod koniec tysiąclecia i świat jest ogarnięty chaosem, a jedyne co zostaje to nieuchronnie zbliżający się Armageddon...

To praktycznie chyba wszystko co wiadomo na razie o tej nowej, wspaniałej zresztą produkcji. Mam tylko nadzieję że wszystko to zostanie zawarte w finalnej wersji programu. ***Szycha***





Według zamierzeń autorów gra ma zrewolucjonizować dotychczasowy rynek gier fpp. Przede wszystkim ma na to wpłynąć nieograniczona swoboda ruchów podczas rozgrywki. Gracz będzie mógł przemierzać miasto jak tylko zechce. Może też korzystać z metra, motocykli, samochodów.



Platforma: **PC, PSX, N64**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **EA Sports**
Premiera: **IV Kwartał**

NHL 99

Od czasu, gdy firma Electronic Arts utworzyła dział EA Sports, nie ma sobie równych w dziedzinie gier sportowych. Jak do tej pory fakt ten potwierdzały kolejne wersje takich tytułów jak „NBA Live", „FIFA", czy „NHL Hockey".

Z każdym rokiem gracze są obdarowywani kolejną wersją. Nadchodzący rok 1999 nie jest tutaj wyjątkiem. I tak oto, Panie i Panowie, nadchodzi „NHL 99"! Pewnie zastanawiacie się, co nowego można by jeszcze wprowadzić do już i tak bardzo dobrych produkcji. Ja też w tym momencie zastanawiam się, ale poczekajcie... spojrzę tylko na notki prasowe :)) Postacie mają wyglądać jeszcze bardziej realistycznie. Zastosowano technikę „motion capture", ale to nie wszystko. Zawodnicy będą się składać z jeszcze większej liczby wielokątów. Na każdego z nich będzie nałożona digitalizowana textura, dzięki czemu owe postacie staną się jeszcze bardziej realistyczne niż do tej pory. Do prac nad „NHL 99" zostali zaprzęgnięci między innymi grający na pozycji centra w Philadelphia Flyers Mike Sillinger, John Vanbiesbrouck – bramkarz Florida Panthers oraz gwiazdy Vancouver Canucks – Markus Naslund, Mattias Ohlund, i Donald Brashear. Owi wielcy gracze mieli pomóc w uzyskaniu, jak najbardziej realistycznie wyglądających strzałów, podań oraz jazdy po boisku. Zastanawiam się tylko, czy w elementach walk między zawodnikami też robili za przykład :)) Przed każdym meczem następuje prezentacja areny, na której przyjdzie nam rozegrać spotkanie. Pokazane zostanie miasto, w którym znajduje się owa hala oraz pokrótce pokazane „pole walki" :). W „NHL 99" dostępnych będzie pięć trybów gry: Towarzyski, Sezon, Playoff, Turniej oraz Shootout.



Nowością ma być dodatkowy stopień zaawansowania do wyboru – Beginner. Hokej cieszy się popularnością na całym świecie. Z tego właśnie powodu oprócz drużyn klubowych zawodowej ligi hokejowej, w „NHL 99" mamy do wybory 18 drużyn narodowych, a w nich m.in. Rosję, Czechy i Finlandię (Polski najprawdopodobniej zabraknie). ***Cthulhu***

EA Sports od kilku lat pokazuje na co ją stać. Czy po raz kolejny zaszokuje wszystkich swoją produkcją ?



Chłopaki z SCEE Cambridge są na najlepszej d

MEDIEVIL

Ostatnio spada na nas lawina platformówek na PlayStation. Szczególną popularnością cieszą się tytuły z trójwymiarową grafiką, gdyż obecna moda traktuje wszystkie pozostałe gry z wielką dezaprobatą.

SPECIAL PREVIEW







Opisywana właśnie gra, także należy do tego nurtu, jednak posiada kilka elementów, które wybijają ją ponad przeciętność. Producentem gry jest niewielki oddział SCEE w Cambridge, który tworzy gierkę już od ponad roku. Prawdziwi miłośnicy platformówek już więc od dawna ostrzą sobie zęby na „MediEvila". Mimo, że gra będzie kolejną platformówką 3D, ma w sobie to „coś", co nie pozwala się od niej oderwać. Gdy dostaliśmy od firmy Sony Poland przedpremierową wersję, postanowiliśmy natychmiast podzielić się z Wami wrażeniami. A wierzcie mi, gra jest odjazdowa.

Zacznijmy może od przedstawienia postaci głównego bohatera. Jest nim kościotrup, będący szkieletem Sir Daniela Fortesque, który dziwnym zrządzeniem losu budzi się nagle w swoim grobowcu i wyrusza na spotkanie ze złem przedstawionym pod postacią pewnego brzydala posługującego się magią. Zresztą historia opowiedziana jest dokładnie w odjazdowo wykonanym intrze. Musimy przemierzyć kilkanaście leveli, aby dostać się wreszcie do sprawcy wszelkiego zła i pokonać go ostatecznie — tyl-

rodze by ich gra wyrwała nam z życia kilka dni.







ko wtedy znajdziemy spokój wieczysty i będziemy się mogli cieszyć swoim wilgotnym i stęchłym lochem. Aby nie zostawiać nas bezbronnego wśród zastępów wrogów, autorzy postanowili wyposażyć naszego umarlaka w ciekawy asortyment broni i gadżetów. Poczynając od zwykłego, krótkiego mieczyka, poprzez maczugę, ogromny młot, rzucane sztylety, aż do łuku miotającego ogniste strzały, odjazdowe czary (ogień, błyskawice), różne rodzaje tarcz a nawet kurze udko (?!?). Oczywiście przedmioty te zbieramy i możemy je zamieniać w zależności od zaistniałej sytuacji na polu walki. Podczas wędrówki natkniemy się także na skarby, które w odpowiednich miejscach można zamienić na ciekawe przedmioty lub podrasować (czasem nareperować) dotychczasowy sprzęt. Ciekawym pomysłem jest umieszczenie w każdej planszy wielkich kielichów, które napełniają się energią wydobywającą się z ciał przeciwników, których zabijesz. Gdy kielich taki się napełni, wtedy trzeba go zebrać, a dzięki temu otworzy się wejście do halu bohaterów. Tam, w ramach nagrody, czeka na Nas ciekawy arsenał i niespotykane przedmioty. Warto też wspomnieć o fabule gry. Pierwszą jej niewątpliwą zaletą jest pewna nieliniowość — niektóre rzeczy możemy zwiedzać niezależnie od ciągu akcji, przez co gra zyskuje dodatkową grywalność. Warto też wspomnieć o zagadkach — część z nich jest prosta — czytasz księgę, w której w poetycki sposób objaśniony jest sposób dostania się do jakiś drzwi lub pomieszczenia. Wystarczy wtedy dojść na miejsce, znaleźć klucz i po robocie. Inne są trochę bardziej zakręcone — trzeba coś przesunąć, coś przekręcić, a w drugim końcu levelu znajdziesz otwartą furtkę, prowadzącą do miejsca ze skarbami. Bardzo dobrze pomyślano także o połączeniu fabuły gry z akcją dziejącą się na ekranie — renderowane filmiki, liczone sekwencje i normalna akcja gry przeplatają się, przez co przygoda jest dużo bardziej płynna.

Teraz przyjrzyjmy się temu, co tworzy klimat gry. Już od samego początku nie mamy wątpliwości — nasz dzielny szkielet będzie przemierzał raczej mroczne krainy, aby dotrzeć do celu. Zaczynając od własnego grobowca, poprzez cmentarz, kościoły, opuszczone miasta, aż po wiejskie pola uprawne jaskinie podziemne. Wszystko jest mroczne, ponure i na odległość czuć tajemniczość. Wygląd plansz jest powalający - wszystko jest w pełni trójwymiarowe, przez co znajdziemy górki, dołki, wejścia, przejścia, bramy, domy, mosty, różne korytarze itd. Wszystkie elementy wyświetlane są w podwyższonej rozdzielczości, przez co gra wygląda po prostu prześlicznie. Tekstury są wygładzone, nie mają załamań, wszystko jest bogato cieniowane i oświetlane kilkoma źródłami światła. Przykładowo, wstrząsające wrażenie wywarło na mnie wnętrze gotyckiego kościoła — wilgoć, cienkie strużki światła prześwitujące między grubymi witrażami i trupy wychodzące z grobowców — po prostu czad! Do klimatu gry doskonale dopasowano także potwory — na cmentarzu spotkamy nietoperze, zombich, a nawet śmieszne rączki (podobna rączka występowała w serialu „Adams Family"). Nie zabraknie też gnomów, orków, żywych dyń, smoków i szkieletów — jednym słowem cała obsada filmów grozy w jednej grze.



Tym, co już zupełnie mnie dobiło, to jakość kawałków muzycznych i sampli. Ciężkie, orkiestrowe kawałki połączone z typowo filmowymi wątkami podtrzymują wspaniale atmosferę grozy i napięcia. Do tego dochodzą świetnej jakości odgłosy broni, jęki potworów i zawodzenia dusz potępionych, co powoduje, że jeśli do tej pory nie zaopatrzyłeś się w dobrej jakości sprzęt audio do swojej konsoli, to właśnie jest na to odpowiednia pora.

Jak widać, gra to naprawdę niezły kąsek, który powinni chwycić wszyscy fani platformówek 3D — „MediEvil" nie tylko wygląda świetnie, ale jest też szybki, wspaniale brzmi i jest diabelnie grywalny. Cieszy też obsługa Dual Shock'a — granie na tym padzie to prawdziwa ambrozja. Kończę na dzisiaj, czekam z niecierpliwością na pełną wersję gry (premiera zapowiadana jest na wrzesień) i wracam do męczenia otrzymanej niepełnej wersji — szykuje się kolejny hit. *Baron Jack*

Jak widać, gra to naprawdę niezły kąsek, który powinni chwycić wszyscy fani platformówek 3D, „MediEvil" nie tylko wygląda świetnie, ale jest też szybki, wspaniale brzmi i jest diabelnie grywalny. Cieszy też obsługa Dual Shock'a, granie na tym padzie to prawdziwa ambrozja.

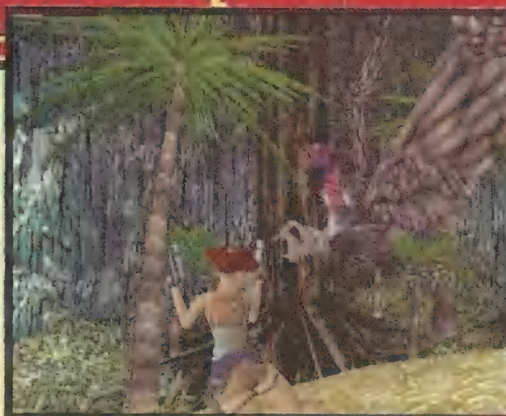
Adventures of Lara Croft



Tak to bywa z dobrymi tytułami, że wcześniej czy później wychodzą ich kontynuacje, a nawet trzecie części. Nie macie chyba wątpliwości, że tak jest właśnie z tytułem, który za moment będę miał Wam zaszczyt przedstawić.

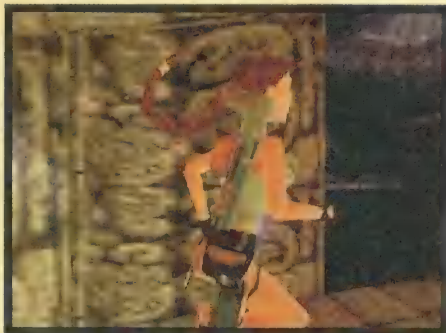
Eidos atakuje świat nowym wydaniem przy

TOMB RA



Może część z Was zacznie się zastanawiać, czy jest sens wydawania kolejnej części gry, która niewiele różni się od poprzedniczek. Faktycznie, można odnieść takie wrażenie po obejrzeniu pierwszych screenów. Gdy jednak przyjrzymy się bliżej faktom, które przekazali nam autorzy, zaczynamy inaczej podchodzić do tematu. I wierzcie mi, gra zapowiada się na kolejny przebój.

Zacznijmy od intrygi, w jaką została wciągnięta Lara tym razem. Nie jest to jakaś historyjka w stylu „X-Files", jednak zapowiada się interesująco, a co ważniejsze w łatwy sposób można z niej sklecić interesującą fabułę. Tak więc pewnego razu Dr Willard dowiaduje się o drogocennych kawałkach meteorytu. Spadł on ponad 2000 lat temu w okolicach Polinezji. Przez wiele lat wszystkie jego kawałki zostały rozwiezione po świecie przez żeglarzy i podróżników. Zadaniem Lary będzie zebranie wszystkich części w jedną całość i dostarczenie ich do sekretnej bazy na Antarktydzie. W tym celu przemierzy co najmniej 15 rozległych poziomów pogrupowanych w cztery lokacje. Przygodę rozpoczynamy w Indiach, po czym możemy wybrać sobie kolejną lokację. Do wyboru są wyspy Pacyfiku, Londyn lub sekretna baza na Pustyni Nevada (tzw. Area 51). Dopiero po ukończeniu tych poziomów (czyli zebraniu z każdego miejsca części meteorytu) mamy dostęp do bazy na południu globu. Autorzy podkreślają, że wybór lokacji, ma wpływ nie tylko na doznania estetyczne gracza, ale także poziom trudności. Przykładowo, jeśli najpierw udamy się do bazy w Nevadzie, to szybciej zdobędziemy dostęp do lepszych broni. Jeśli jednak gracz zdecyduje się najpierw odwiedzić podmokłe tereny wysp Polinezji, jest większa szansa na zebranie sporej liczby apteczek i punktów nagrywania.



Jak utrzymują producenci, gra posiada całkowicie nowy system tworzenia poziomów. Podobno stworzono nowy edytor, dzięki czemu łatwość tworzenia skomplikowanych i zróżnicowanych leveli jest dużo większa. Teraz wszystkie lokacje będą dużo bardziej złożone, dzięki czemu łatwiejszym stanie się zastosowanie bardziej złożonych zagadek i niespodzianek. Warto podkreślić, że podłoże będzie miało znaczenie w rozgrywce. Po głębokim piachu lub zaspach śnieżnych chodzi się trudniej niż po asfalcie czy kamiennej posadzce. Wielu graczy skarżyło się, że w pierwszej grze było za dużo zagadek, a w drugim za dużo strzelania. Jak utrzymują goście z Core Design, tym razem proporcje będą wyrównane. Poprawiono też poziom trudności zagadek. Dwa przykłady, które najbardziej zapadają w pamięć pokazują, że trzecia część gry ma mieć „naleciałości" przygodówek. Wyobraź sobie sytuację, że podchodzisz do jeziorka, w którym ▶

Doskonale przedstawiono także efekty pogodowe, jak burzę, mgłę, zamieć śnieżną i inne. A już wygląd wody to mistrzostwo świata. Nie tylko pomyślano o realistycznych smugach rozchodzących się we wszystkich kierunkach, ale także o załamaniu promieni świetlnych, przez co przedmioty znajdujące się pod wodą są odpowiednio zniekształcone.

...gód Lary! **SPECIAL PREVIEW**

...AIDER III









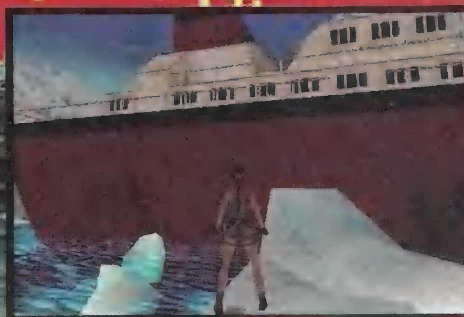
grasują piranie. Każde zejście do wody kończy się obejrzeniem czerwonej chmury krwi na wodzie. Gdy jednak zauważysz kawałek padliny walający się niedaleko, okaże się on doskonałym sposobem na odciągnięcie uwagi żarłocznych rybek. Gdy dotrzemy do bagien, zauważysz małe, kamienne kolumienki wystające z wody. Aby uniknąć pułapek udaj sie do okolicznej wioski i znajdź człowieka, który sprzeda Ci odpowiednią mapę – życie staje się prostrze.

Teraz zajmijmy się trochę szczegółami. Zacznijmy od nagrywania stanu gry. W pierwszej części gry nagrywanie odbywało się tylko w specjalnych miejscach, przy dużych kryształach. W części drugiej w dowolnym momencie. Każdy z tych sposobów miał swoje wady. Pomyślano więc, aby połączyć je i stworzono coś nowego. Mamy specjalne kryształy, które zbieramy do plecaka i używamy jako Save Point'y w dowolnych momentach. Sprytne. Dla naszej podróżniczki przewidziano także nowe stroje – szpiegowskie ubranko w Londynie i zimowe na Antarktydzie (tym razem jest to pełny strój, a nie tylko kożuszek, jak to było w drugiej części gry). Nie mogło też zabraknąć nowych pukawek. Najfajniejszą jest nowy miotacz granatów, który nareszcie zachowuje się tak jak naprawdę, czyli razi także falą uderzeniową powstała po wybuchu. Poczciwy M16 zamieniono na bardziej subtelną broń – półautomatyczny Heckler&Koch z tłumikiem. Na koniec warto przyjrzeć się elementowi najbardziej cieszącego oko, czyli grafice.

Graficzna prezentacja świata potrafi zachwycić nawet najbardziej wybrednych graczy. Wszystkie tekstury są nałożone z dbałością o realizm, przez co nie uświadczymy ich rozłażenia, jak to miało czasem miejsce w poprzednich częściach gry. Postacie i elementy krajobrazu zyskały sporo dodatkowych poligonów, przez co wyglądają bardziej ostro i przekonująco. Wystarczy spojrzeć na screeny. Do tego dołączyć należy doskonale wykonane efekty świetlne (smugi światła przebijające przez szyby witraży, czy blade światło pochodni na wyspach) i dużą dbałość co szczegóły (łuski wylatujące z karabinu itp.). Doskonale przedstawiono także efekty pogodowe, jak burzę, mgłę, zamieć śnieżną i inne. A już wygląd wody to mistrzostwo świata. Nie tylko pomyślano o realistycznych smugach rozchodzących się we wszystkich kierunkach, ale także o załamaniu promieni świetlnych, przez co przedmioty znajdujące się pod wodą są odpowiednio zniekształcone. Z wyglądu gry podwójnie powinni cieszyć się posiadacze PlayStation, gdyż po raz pierwszy gra będzie wyświetlana w wysokiej rozdzielczości (520x480). Na PC-cie wysoka rozdziałka połączona jest z pięknym wygładzaniem oferowanym sprzętowo przez karty 3Dfx. Warto też przyjrzeć sie projektom przeciwników, wśród których znajdziemy nie tylko ludzi, ale także i dzikie zwierzęta.

Cóż można powiedzieć na koniec. Gra zapowiada się na kolejny przebój i jeśli Core Design dotrzyma wszystkich obietnic, to tytuł nie będzie schodzić z pierwszych miejsc w rankingach. Myślę, że dobrym posunięciem byłoby wypuszczenie zapowiadanego filmu wraz z trzecią częścią gry. Takiego combosa fani Lary Croft na pewno by nie przepuścili. Miejmy też nadzieję, że grywalność produktu nadąży za nowoczesnymi rozwiązaniami graficznymi i udowodni, że mimo iż jest to trzecia część - może być jednak bardzo dobra.

Baron Jack







recenzje

Z wakacji powróciły konsole! Cztery wyróżnienia zgarnęły właśnie one, z fenomenalnym „Banjo Kazooie" na czele. Gruby chyba zostanie recenzentem roku z tymi 99%. A nam, pecetowcom zostanie tylko (albo aż) „MechCommander" i „Serce Ciemności"... chlip, chlip... Nic to, jeszcze kilka miesięcy i bożonarodzeniowy wysyp stuffu nas ukoi.

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji


BANJO KAZOOIE N64 — 99


TEKKEN 3 PSX — 98


COLIN MC REA RALLY PSX — 90


ROAD RUSH 3D PSX — 89


MECHCOMMANDER PC — 85


HEART OF DARKNESS PC, PSX — 81

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier na Saturna, mordobić i strzelanek FPP.







Fani bijatyk mogą wreszcie czuć się zadowoleni. Długo oczekiwany „Tekken 3" jest wreszcie w Europie. Macie przed sobą przed sobą pierwszą w Polsce recenzję tej wspaniałej gry w wersji PAL.

Tekken 3

INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Namco
Data wydania:	Wrzesień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gdy pamiętnego dnia 20.07.98 siedziałem sobie w redakcji i pisałem teksty do jednej z naszych gazet, zadzwonił telefon. Dowiedziałem się, że jeśli chcę dostać pełną wersję „Tekkena 3" w wersji PAL, to mam na to 2 godziny. Po godzinie czasu byłem już w firmie Sony Poland i odbierałem krążek. Potem nastał czas sprawdzania różnic między wersją PAL i NTSC. Tę ostatnią posiadałem od jakiegoś czasu i grałem w nią bardzo długo. Zanim jednak omówię wspomniane różnice, zacznijmy tekst od początku, czyli od



Introduction

Gdy Namco wydało pierwszą część „Tekkena" kilka lat temu, gra bez dyskusji okazała się najlepszą bijatyką na PlayStation. Gdy rok później wydano drugą część, okazało się, że Namco w dalszym ciągu jest najlepszym producentem bijatyk 3D na Sonkę. Sytuacja się trochę zmieniła, gdy trzecia część gry wydana została na znacznie bardziej zaawansowanej płycie głównej, która przewyższa możliwości PlayStation. Wszyscy zastanawiali się, czy Namco dokona cudu i przekonwertuje grę w miarę nie zmienionej formie. W tym roku gra ukazała się w Japonii i rozpoczął się szał noszący tytuł „Tekken 3". W Kraju Kwitnącej Wiśni gra bije rekordy sprzedaży i wszystko zanosi się na to, że w Europie i USA będzie podobnie. Skok jakościowy jaki się dokonał od drugiej części jest ogromny – gra jest szybsza, ładniejsza, bardziej rozbudowana i chyba nie znajdzie się element, w której ustępowała by poprzedniczce.



Jak To Się Zaczęło...

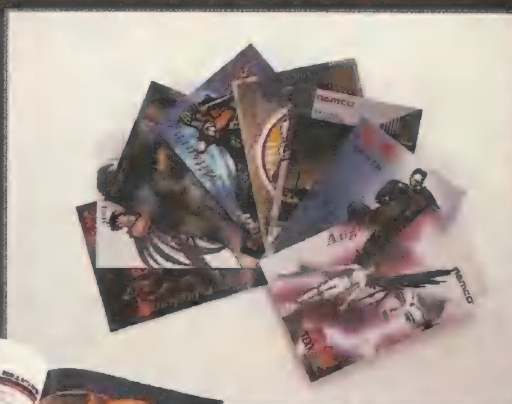
Gdy druga edycja turnieju dobiegała końca, Jun Kazama zaczynała się domyślać, że siła Kazuyi pochodzi od diabła. W tym czasie odbywał się pojedynek na szczycie, pomiędzy Heihachim a Kazuyą, który wygrał ten pierwszy. Po wygranym pojedynku zrzucił ciało syna do wulkanu, nie wiedząc jednak, że w tym samym czasie diabeł próbuje zawładnąć dzieckiem, które nosi w sobie Jun. Dziewczyna wygrywa walkę i ucieka w góry Yakushima, aby tu wychować dziecko. W tym czasie zwycięski Heihachi zakłada Tekken Force, armię własnych żołnierzy, dzięki czemu staje się najpotężniejszym człowiekiem na Ziemi. Mija piętnaście lat. Gdy Tekken Force plądruje ruiny starożytnego miasta w Ameryce środkowej, natrafia na nieznaną formę życia. Jest ona na tyle silna, że roznosi w pył całe oddziały, jakby nie była to armia ludzi, a słabe mrówki. Gdy Heihachi przybywa na miejsce zdarzenia, postanawia zapanować nad bestią i z jej pomocą umocnić panowanie nad światem. Jun przeczuwając niebezpieczeństwo, zapoznała Jin'a, swojego syna z sytuacją i kazała udać się do dziadka, Heihachi'ego, aby ten mu pomógł. Pewnego dnia Bóg Walki zjawia się w lesie i niszczy mieszkanie Jun, zabijając ją samą. Młody Jin udaje się pod opiekę dziadka, gdzie przez cztery lata ciężko ćwiczy, aby zemścić się na Bogu Walki. Heihachi dowiaduje





Maniactwo Czy Fanatyzm?





Ponieważ premiera gry w Japonii odbyła się kilka miesięcy temu, a wersja automatowa dostępna była jeszcze wcześniej, więc firmy produkujące gadżety związane z grą nie zasypywały gruszek w popiele. Liczba wypuszczonych na rynek dodatków, przedmiotów związanych z grą jest ogromna, a my pokażemy Wam kilka z nich w ramach ciekawostek. Część z nich jest normalna i nie wzbudza jakichś dziwnych zachowań (pady, figurki, plakaty, komiksy), jednak dodatek w stylu animowanej historii dla homoseksualistów budzi uśmieszek politowania. Po raz kolejny dochodzę do wniosku, że Japończycy nie są w pełni sprawni umysłowo. Choć z drugiej strony znam wielu graczy w Polsce, którzy z chęcią oddaliby ostatnie grosze na zakup figurek, plakatów czy koszulek z nadrukiem „Tekken 3".



się też o zniknięciach znanych wojowników, przez co postanawia zorganizować trzecią edycję turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści, aby w ten sposób zwabić Boga Walki. Gdy Jin ma dziewiętnaście lat, rozpoczyna się trzeci turniej.

Bohaterowie

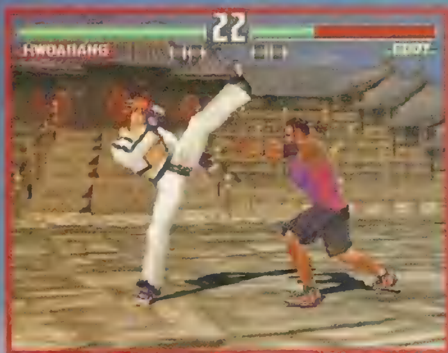
Oprócz historii związanej bezpośrednio z głównymi bohaterami gry, znajdziemy masę dodatkowych opowiastek dotyczących pozostałych postaci występujących w grze. W tej edycji turnieju zobaczymy kilka postaci znanych z poprzedniej części gry. Mamy więc Lei'a, policjanta prowadzącego śledztwo w sprawie katastrofy wynikłej po ostatnim turnieju, siostry Annę i Ninę, które cały czas między turniejami spędziły w komorach hibernacyjnych, Kinga, zamaskowanego wrestlera z Meksyku. Jest też Paul Phoenix, osiłek jeżdżący na motorach oraz Yoshimitsu, cybernetyczny ninja występujący w turnieju w celu zdobycia krwi Boga Walki. Oprócz wspomnianych powyżej postaci znajdziemy też kilka zupełnie nowych i bardzo oryginalnych zarazem. Chyba najbardziej rzuca się w oczy brazylijski mistrz Capoeira, Eddy Gordo. Jego styl walki jest połączeniem ulicznego naparzania z tańcem, co daje wspaniałe efekty. Ponadto znajdziemy mistrza Taekwondo, Hwoarang'a, młodą dziewczynkę imieniem Ling Xiaoyu, wspomnianego wcześniej Jin'a Kazamę oraz wierną kopię Marshalla Law'a – jego syna Foresta. Tyle postaci podstawowych. W zestawie rozszerzonym nie mogło zabraknąć Heihachiego, Jacka (tym razem nazywa się Gun Jack), Anny, Kumy i Boga Walki. Ponadto umieszczono kilka postaci bardzo podobnych stylem walki do znanych z poprzedniej części gry – Brian Fury (walczy podobnie jak Bruce) czy Julia Chang (córka Michelle). Na koniec zostały jeszcze postacie będące raczej żarcikiem – drewniany kołek treningowy Mokujin (przyjmuje losowo style pozostałych zawodników), mały smoczek o imieniu Gon (bohater japońskich filmów animowanych) oraz Dr Boskonovitch, staruszek, który podczas walki ciągle się przewraca. Łącznie można zebrać 21 postaci.

Opcje, Tryby I Takie Tam...

W porównaniu do wersji automatowej, gra zyskała trzy nowe tryby. Pierwszy, który nosi nazwę Tekken Force mode jest niczym innym, tylko „chodzoną"



wersją gry. Przemierzasz cztery lokacje i bijesz się z armią Tekken Force – pole walki staje się w pełni trójwymiarowe, a na ekranie może być nawet kilka postaci naraz. Drugim trybem nowym w grze konsolowej jest Tekken Ball Mode. Jest bijatyka za pomocą





piłki – nie można wyrządzać sobie krzywdy bezpośrednio, tylko za pomocą piłki, która jest przekaźnikiem ciosów. Ponadto gra toczy się na zasadzie siatkówki, gdyż nie może ona zlecieć na pole przeciwnika. Ostatnim nowym trybem jest Theatre Mode, gdzie możemy sobie obejrzeć wszystkie filmiki (do postaci, którymi przyszliśmy grę w trybie Arcade), wysłuchać wszystkich ścieżek audio oraz wsadzić płytkę ze starszymi wersjami gry i obejrzeć wszystkie zakończenia! Myślę, że ten ostatni to zawodowy pomysł. Poza tym nic nowatorskiego – Arcade, Vs, Survival, Practice, Time Attack, Team Battle to trybu standardowo spotykane we wszystkich bijatykach. Także w opcjach nie napotkamy na nic niespotykanego wcześniej – liczba rund, poziom trudności, ustawienia klawiszy, rekordy itp.

Rany Boskie, Zrywa Kask Razem Z Głową!

Tak najkrócej można scharakteryzować grafikę i animację w najnowszym dziele Namco. Grafika w hi-resie, 50 klatek na sekundę, renderowane filmy często lepsze niż w „Resident Evil 2" oraz wspaniałe tła, to tylko część atrakcji graficznych na Nas czekających. Wszystkie postacie wyglądają dużo lepiej niż w poprzedniej części – zyskały chyba nawet trzykrotnie większą liczbę poligonów, przez co ich wygląd coraz bardziej przypomina prawdziwe postacie z życia codziennego. Widać im twarze, które czasami się poruszają, na strojach można odczytać wzory i napisy, a wszystko jest przedstawione w tak żywych barwach, że nie znajdziemy na PlayStation ładniejszego wyglądu postaci. Każdy z wojowników ma dwa różne stroje, a niektórzy nawet po trzy, przez co wygląd gry jeszcze bardziej zyskuje na realizmie. Elementem graficznym, który od razu jest zauważalny, to brak trójwymiarowych, animowanych teł. Zrezygnowanie z tego bajeru wydaje się oczywiste, jeśli weźmiemy pod uwagę chęć zachowania dynamiki. Nie zważając na powyższe zdanie, wygląd aren w dalszym ciągu urzeka – znajdziemy się w lesie, lunaparku, na sali treningowej, na ringu, na ulicach miast czy też w kilku innych ciekawych miejscach, których wykonanie powoduje chwilowe zastoje w grze w celu obejrzenia całości. Do tego dochodzą efektowne zakończenia dla wszystkich postaci, które można obejrzeć sobie we wspomnianym wcześniej trybie Theatre. O grafice można by pisać jeszcze długo, jednak najlepiej przekonać się o tym na własne oczy.

Kup Pan Kolumny...

A warto rozszerzyć swój domowy zestaw o wieżę audio, gdyż „Tekken 3" jest bardzo dobrze udźwiękowiony. W grze umieszczono dwa zestawy muzyczek – oryginalny z automatów i specjalny, zremiksowany na potrzeby konwersji. Oba zestawy różnią się od siebie i doskonale pasują do ostrej o szybkiej bijatyki, jaką jest niewątpliwie „Tekken 3". Warto wspomnieć, że znajdziemy tu kawałki zarówno rockowe, jazzowe jak i z pogranicza kilku stylów. Na szczęście nie zdarza się tak, aby muzyka dominowała nad graczami – jest stonowana i pozwala się skupić na grze. Od całości nie odbiegają także efekty dźwiękowe towarzyszące walkom – odgłosy ciosów, bloków, krzyki, łamania kości i odgłosy lądowania na ziemi to nic nowego i niewiele się różnią od tych z poprzedniej części gry.



Mistrzostwo Świata!

Teraz doszliśmy do miejsca, w którym zajmiemy się oceną grywalności. Jeśli spojrzysz do tabelki, to na pewno zauważyłeś, że w tej kwestii gra uzyskała u mnie maksymalną ocenę (więcej nie zmieściłoby się w kratce, a zresztą chyba wejdzie „Tekken 4", więc zostawię sobie rezerwę ;) Dlaczego? Po pierwsze, gra posiada największą liczbę ciosów ze wszystkich znanych mi bijatyk (mówię o grach konsolowych). Ich liczba nie jest stała, gdyż kombosy, juggle i łączenia nie są z góry zaprogramowane. Przez to praktycznie każdy może eksperymentować do woli z własnymi kombosami i mieć radość z samemu obmyślanej taktyki. Po drugie, wygląd potrafi przykuć do fotela na setki godzin – gra praktycznie się nie nudzi. Aby dobrze opanować ciosy jednej postaci nie wystarczy tydzień kilkugodzinnego grania. Po trzecie, dodatkowe tryby i obsługa Dual Shocka (bardzo mocno i przyjemnie wibruje) to doskonałe dodatki. Wreszcie kwestia realizmu. Jeden „korsarz" i felietonista zarazem, w konkurencyjnej gazecie zarzucał grze mała dozę realizmu. Nie zgodziłbym się z tą opinią – wierne odwzorowanie stylów walki (znajdziemy Judo, Karate, Aikido, Kickboxing, Taekwondo, Kung-fu, Capoeira, Bone, Wrestling i kilka innych), wiernie oddane ruchy postaci i niesamowita dynamika walk sprawiają, że obecnie nie znam lepszej bijatyki. Już od czasu, gdy pojawiła się wersja automatowa, szaleństwo „Tekkena 3" opanowało cały świat – organizowane są mniej lub bardziej oficjalne konkursy i turnieje, w których najlepsi gracze walczą o prymat mistrza. Podejrzewam, że gra będzie niewątpliwym numerem jeden wśród propozycji na najbliższe edycje Gambleriady i Mistrzostw Polski w Grach Komputerowych. Rzadko się zdarza tak wspaniały tytuł w historii, więc przyjmijmy do z należytym szacunkiem – pewny kandydat na grę roku. Cóż mogę napisać na zakończenie – jest to pozycja obowiązkowa dla każdego szanującego się gracza PlayStation'owego. Lepiej nie możesz wydać swoich pieniążków. Zastanawiam się tylko co zrobi konkurencja – „Tekken 3" tak wysoko postawił poprzeczkę, że żadna z zapowiadanych gier nawet nie ma szans się do niej zbliżyć. Jeszcze raz dziękujemy firmie Sony Poland za wypożyczenie gry do testów. Dzięki temu macie pewność, że czytacie recenzję napisaną na podstawie wersji europejskiej, a nie pirackiej kopii NTSC. Tym optymistycznym akcentem kończę i wracam ćwiczyć juggle Heńka (pozdrawiam Bartka Pyrka)

Baron Jack

Grafika 98% Grywalność 99%
Oryginalność 80% Dźwięk 94%

Najlepsza bijatyka na domowe maszyny. Warta każdych pieniędzy. Kupuj!!!

WERDYKT 98%

Pierwszy miesiąc wakacji dobiega końca. Jeżeli twoi kumple wyjechali na obozy, a rolki są już w stanie bezużytecznym, nie pozostaje Ci nic innego jak zaszyć się przy komputerze. „The Reckoning" – pierwszy oficjalny mission pack do „Quake 2" – może Cię wyrwać z wakacyjnej nudy. Niestety, na krótko.



Quake 2 The Reckoning

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Xatrix
Data wydania:	Już jest
Cena:	89.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, Win95, „Quake 2"

Wydawanie mission packów powoli staje się tradycją. „Diablo", „Jedi Knight", „Hexen 2", czy „Quake" to niektóre przykłady. Ostatnio do grona tych jakże udanych packów dołącza „The Reckoning". A jak prezentuje się on na tle tych wszystkich data dysków?

I.N.T.R.O Cy Cooś

„The Reckoning" nie jest wersją stand-alone. Wraz z dodatkowymi misjami instalator rozpakowuje patch 3.15, który poprawia większość błędów (nie wszystkie), m.in. pozycje głowy po wyjściu z teleportu. Oprócz tego id Software zrobił z Hyper Blastera jeszcze szybszą pukawkę i zwiększył skoczność, co pozwala zdobyć Mega Heltha na mapie q2dm1 bez użycia rocketjumpu. Jest także mapa Americana, match1 – kopia dm4. „The Reckoning" wymaga 100 MB wolnego miejsca do minimalnej instalacji lub 160 MB od pełnej.

Po uruchomieniu packu i rozpoczęciu gry w Single Player wita nas krótkie intro. Pierwsze wrażenie jest pozytywne, jednak oglądając wejściówkę trzeci, czwarty raz ma się już dość.

Podobnie jak w „Quake 2" gracz wciela się w skórę żołnierza marines, którego celem jest eliminacja głównej bazy Stroggów. Podczas lotu kapsuła ociera o asteroid i rozbija się w zupełnie innym miejscu niż twoi kumple. Chwytasz za shotguna i wyruszasz na łowy.

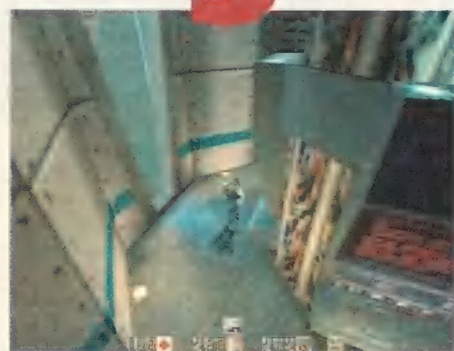
Burn Baby, Burn!

W zapowiedziach mogliście wyczytać, że „The Reckoning" to nowa jakość, prawie że nowa gra. W rzeczywistości „The Reckoning" oprócz kilku zauważalnych zmian kosmetycznych (nie będę się o nich rozwodził) to nic innego jak pakiet 18. map z trzema nowymi broniami i dwoma nowymi przeciwnikami. Najpierw skupię się na mięsku. Gekk, mimo iż wygląda na groźnego, to w cienias. Dwa strzały z Super Shotguna powinny go pozbawić świadomości. Jego ciekawą właściwością jest to, że po rozwaleniu zwłok zamiast mięska wyskakują fosforyzujące odpady. Oprócz Gekka jest także Repair Bot – potrafi przywrócić do życia zdechłych Stroggów. Reszta przeciwników to upgrady (z wersji podstawowej), które naprawdę mogą przeszkodzić naszemu bohaterowi w drodze do wyjścia. Przykładowo takiemu Super Tankowi trzeba zniszczyć Power Shield trzema kulkami z BGF10k i jeszcze doładować go kilkoma rakietami lub pociskami z Railguna. Poprzeczka została podniesiona. Na poziome hard w dalszej części gry na twoją głowę może polować aż do 150 lub więcej cyborgów!

Uzbrojenia – jak pisałem wcześniej – są trzy rodzaje. Pierwsza to Phalanx Particle Cannon. Jeżeli chodzi o siłę rażenia, jest ona trochę większa niż u rakietnicy (pociski są zaś szybsze). Na Phalanxie można robić skoki (Phalanx jumps ?!). Ion Ripper (Ion ?!?) – drugie narzędzie mordu – to broń bardzo przybliżona do Razorjack z „Unreal". Tak samo wypuszcza pociski energetyczne odbijające się od ścian. No i ostatnia pukawka, czyli Trap. Postawiona na ziemi przyciąga przeciwników, po czym zamienia się w kulkę z energią (podobno smakuję jak kurczak – tak mówią marines :]).

Autorzy dodali jeden artefakt, Quad Fire – zwiększa czterokrotnie szybkość broni. Ciekaw jestem ile przeżyłby przeciwnik po celnej serii z podrasowanego chainguna?!





Design leweli jest ciekawy, jednak z porównaniu z „Unreal" wypada kiepsko. Dużą wadą „The Reckoninga" jest poziom trudności. 18 leveli Prawdziwy Gracz jest w stanie przejść w przeciągu jednego dnia. Lamer może włączyć god-mode i ślęczeć przed monitorem przez jakieś 3 godziny. To bardzo mało – za mało!!!

O.U.T.R.O Cy Coś

„The Reckoning" grywalnie jest produktem udanym, jednak mała ilość map, broni i nowych przeciwników nie pozwala wystawić mi wysokiej oceny. Ten mission pack polecałbym tylko maniakom, którzy stęsknili się za Singlem i przycinają w grze wieloosobowej. Trybem wieloosobowym zajmę się w następnym miesiącu w sieciówkach albo w moim klubie na krążku (U must C it!).

Nudzisz się? Możesz kupić „The Reckoninga", ale na własną odpowiedzialność. Ja nie gwarantuję, że ten add-on zaspokoi twój głód. ***gRoovy***

Grafika 90% Grywalność 80%
Oryginalność 50% Dźwięk 90%

Jeżeli podobał Ci się „Quake 2" w singlu i nadal nie masz dość, możesz kupić. Ja nie gwarantuje, że to Ci przypadnie do gustu.

WERDYKT 75%



INFO	
Wydawca:	ASC Games
Producent:	DreamForge
Data wydania:	Wrzesień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Sanitarium

Co się stało? Dlaczego mam bandaże na twarzy? Gdzie jestem? Jak się tu znalazłem ... Kim jestem...? Witajcie w „Sanitarium".

Przygodówki można umownie podzielić na dwie kategorie: te dla ogółu, i te dla koneserów. Nie odkryję chyba Ameryki, jeśli napiszę, że te drugie ukazują się zdecydowanie rzadziej, zaś ich powodzenie wśród graczy jest często bardzo względne. I to nie dlatego, że szwankuje w nich wykonanie czy fabuła, o nie! Po prostu często są adresowane do gracza bardziej dojrzałego, o wysokich wymaganiach i wyrobionym guście. Dlatego już na wstępie muszę ostrzec, że „Sanitarium" jest grą-horrorem przygotowaną głównie dla koneserów. Dla ludzi, których poruszył klimat i artyzm „Dark Eye", których zachwyciła głębia postaci w „Black Dahlia". To program dla osób starszych, którym nieobca jest „dorosła" tematyka, którzy nie pogubią się, ani nie zasną w czasie mrocznej wycieczki wgłąb ludzkiej duszy. Wreszcie, „Sanitarium" jest dla ludzi, którzy w stopniu co najmniej podstawowym mają opanowany język angielski, bowiem tylko ci będą mogli zrozumieć dialogi, które są tu podstawą. Jeśli więc, Drogi Czytelniku, spełniasz powyższe wymogi, zapraszam Cię do świata najnowszej przygodówki programistów z DreamForge. Zostaw jednak za drzwiami wszystkie racjonalne prawa i uprzedzenia. Tutaj wszystko może się zdarzyć.

Twój bohater ma na imię Max, ale tak naprawdę to jeszcze o tym nie wie. Budzi się pewnego dnia w ciemnościach, w miejscu wyglądającym na wieżę gotyckiej katedry, a wypełnionym szaleńcami wszelakiej maści. Gdzie jest i kim jest? Jak się tu znalazł, i dlaczego? Odpowiedzi na te pytania będzie musiał znaleźć już sam grający.

Treść

Historia opowiadana w „Sanitarium" jest dość pogmatwana. Właściwie na początku w ogóle nie wydaje się łączyć w logiczną całość, tak iż gracz, podobnie jak jego „ekranowy" bohater, doznaje niepokojącego uczucia zagubienia. Dopiero pod koniec kolejne trzynaście opowieści, rodzaj rozdziałów na jakie podzielona jest ta przygodówka, wzajemnie uzupełnią się, dając jeden spójny obraz. Max budzi się pewnego dnia w szpitalu dla umysłowo chorych. Tak mu się przynajmniej wydaje, gdy rozgląda się po twarzach swych współtowarzyszy. Jednak już po chwili w tajemniczy sposób wydostaje się stamtąd, aby wylądować w dziwnym miasteczku. Dziwnym dlatego, że nie ma w nim dorosłych. To jednak dopiero początek całej historii. Dzieci zamieszkujące Genet nie przypominają zwykłych podwórkowych brzdąców. Ich ulubionym miejscem zabaw jest cmentarz, wszystkie mimowolnie wspominają coś o Matce, która zastąpiła im rodziców. Poza tym, każde z nich jest w mniejszym lub większym stopniu... efektem jakiegoś eksperymentu genetycznego, dziwnej mutacji, która wywołuje defekty budowy ciała. Jakby tego było mało, w czasie przeszukiwania opuszczonego miasta Max trafia na inne intrygujące ślady. Ze skrawków gazet powoli zaczyna się wyłaniać cała prawda – nawiedzony pastor miejscowego kościoła, pamiętnik małej dziewczynki, wreszcie kometa, która zbliża się nieuchronnie do miasteczka... Tu przerwę, aby nie zdradzać dalszych losów opowieści. Warto tylko wspomnieć, że chwilę później nasz bohater jak gdyby nigdy nic powróci do szpitala psychiatrycznego.



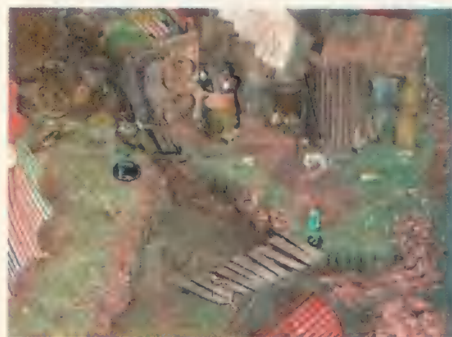
Powyższy mały fragment powinien jednak wystarczająco udowodnić Wam, w jak w mistrzowski sposób autorzy z DreamForge budują fabułę „Sanitarium". Jest ona niewątpliwie wciągająca, jest jak dobra książka, przy której czytaniu co jakiś czas następują momenty maksymalnego przykucia naszej uwagi, aby za chwilę dać chwilę oddechu, rozprężenia. Podobne odczucia miałem grając w tę grę, gdyż większość z 13 rozdziałów ma swój „mały finał". A gdzieś tam w oddali czeka wciąż cierpliwie „wielki finał". Bo wszystkie te opowieści są tylko preludium do kluczowej zagadki, która czeka na nas na końcu, a której nieśmiałe sygnały będzie można odnaleźć „po drodze". Aby było jeszcze ciekawiej, w kolejnych rozdziałach zamiast Maxem przyjdzie nam sterować innymi











bohaterami – dziewczynką o imieniu Sarah, cyklopem i azteckim pół-bogiem Omlecem. Z pozoru nie mają oni z naszym bohaterem nic wspólnego, jednak bardzo szybko potwierdzi się stary pewnik, że pozory mylą, a prawda, ukryta głęboko w osobowości Maxa, wyjdzie na jaw dopiero na końcu.

Forma

Do tak znakomicie, literacko przemyślanej fabuły, dostajemy niecodzienny wygląd samej gry. Akcję widzimy w rzucie izometrycznym, przypominającym chyba najbardziej „Diablo" lub „Fallout". Zastosowano tu również podobny system „przezroczystości" ścian, za które wchodzi nasz bohater. Świat gry nie jest może zbyt rozległy, przygniata jednak pięknem wykonania najdrobniejszych elementów. Znajdziemy tu przede wszystkim przebogate, ręcznie malowane tła. Wszystko dopracowane jest do najmniejszego piksela. Na deskach, które zasłaniają wybite okna szkoły w zrujnowanym Genet, odnaleźć można poszczególne gwoździe. Da się odróżnić każdą cegiełkę, z której wybudowano murek, każdą dachówkę, płytę chodnikową. Myślę, że chociaż cząstkę tego możecie wylukać na screenach obok, ale na pewno nie zobaczycie tu myszy, która chyłkiem przemyka się w ciemnościach nawy kościelnej, papierka i puszki, turlających się w zaułku, czy róży wiatrów, delikatnie ruszającej się przy każdym najmniejszym ruchu powietrza. Może nieco za bardzo się ekscytuję, bo dziś takie wykonanie to standard, niemniej jednak w grając w „Sanitarium" nigdy nie odniosłem wrażenia: „to chyba nie z tej bajki". Cały czas miałem osobliwą pewność, że to właśnie takie a nie inne tła, takie a nie inne kolory najlepiej pasują do danej sytuacji. Znakomicie widać to w rozdziałach z Sarah, gdzie nawet cyrkowe kolory dekoracji są jakby znękane, dołujące. Albo kolejna sceneria – opuszczona posesja, gdzie wszystko jest niewyraźne, szaro-brązowe, jakby prosto ze snu.

Oczywiście z grafiką współgra odpowiednio dobrana oprawa muzyczna i dźwiękowa. Melodie są równie smutne jak cała reszta, niemniej znakomicie budują nastrój. Obok dobrze podłożonych głosów aktorów wybijają się jeszcze i inne smaczki – chociażby inny odgłos kroków naszej postaci, w zależności od tego, czy stąpamy po trawie, czy po chodniku. Suma summarum – wykonanie „Sanitarium" zasługuje na najwyższe pochwały. Tak jak grafiki Geigera nadały specyficznego wyglądu obu częściom „Darkseed", tak i w tej przygodówce oprawa nie stanowi podstawy, a jest jedynie perfekcyjnym dopełnieniem fabuły.

Gra

Trudno jest zrobić naprawdę dobrą przygodówkę. Jeszcze trudniej – dobry horror. Ale programistom z DreamForge udało się to doskonale, co do czego nie mieliście chyba wątpliwości, czytając tę recenzję. „Sanitarium" z pewnością wybija się ponad przeciętność, sycąc wysublimowane gusta, przyciągając fabułą i wykonaniem, oraz naprawdę nieprzeciętną atmosferą. Gra jest dość długa, chociaż zagadki nie są zbyt skomplikowane. Wystarczy tylko dobrze wsłuchać się w to, co mają nam do powiedzenia napotkane postacie. Oczywiście przyda się też nieco logicznego myślenia, przy kilku układankach, a i sprawne oko okaże się niezastąpione, gdy trzeba będzie wypatrzeć jakiś przedmiot na ekranie. Myślę jednak, że skończenie tej gry nie będzie specjalnym wyzwaniem dla wszystkich zaprawionych w bojach wyjadaczy gatunku. Zamiast tego stanie się znakomitą ucztą, podczas której bez stresów będzie można posmakować wszystkiego, co przygotowali dla nas autorzy. A wierzcie mi – przygotowali naprawdę sporo.

Jest jednak pewne „ale", które zaniża nieco ocenę końcową. Jak już wspomniałem na początku, najnowszy produkt DreamForge nie jest adresowany do wszystkich. I nie chodzi tu o całe wiadra bryzgającej posoki, czy akty bezsensownej przemocy, jak to miało miejsce np. w „Harvester" czy drugiej „Phantasmagorii". „Sanitarium" jest zdecydowanie bardziej wysublimowane, potrafi przestraszyć „ze smakiem". Niemniej jednak gra jest po prostu przygnębiająca, zaś jej tematyka adresowana głównie do starszego odbiorcy. Dlatego też, szczególnie młodsi gracze powinni dłużej się zastanowić, zanim po nią sięgną (o ile w ogóle najnowszy produkt DreamForge pojawi się w Polsce. Panowie Dystrybutorzy – co Wy na to?). Ja spędziłem z „Sanitarium" kilka wieczorów, czego na pewno nie żałuję. Myślę, że spokojnie może ona trafić na półkę obok klasyków gatunku, takich jak wspomniane już dziś „Dark Eye" czy moje najukochańsze „Darkseed". Życzę sobie więcej takich „rodzynków".

Piotres

Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

Przygotowany ze smakiem horror, przypominający raczej dobrą książkę, niż grę komputerową.

WERDYKT 80%

MechCommander

Do bogatej oferty gier RTS dołączyła ostatnio nowa pozycja. Jest nią „MechCommander", strategia w czasie rzeczywistym, wydana przez Microprose.

INFO

Wydawca:	**MicroProse**
Producent:	**FASA**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**



Graczy znużonych zalewem tuzinkowych RTS pragnę uspokoić! „MechCommander" nie jest kolejną kalką jakiegoś powielanego do granic przyzwoitości tytułu. „MC" to barwna i oryginalna saga ze świata znanej gry planszowej „BattleTech" o odpieraniu najazdu kosmitów na kolonię Ziemian. Jest to ciekawa i bogata w nowe pomysły próba nowego spojrzenia na gry RTS! „MC" przenosi nas w fascynujący świat bojowych robotów. Ta gra, to wybuchowa mieszanka elementów genialności i stresu.. ...Na odległych, peryferyjnych obrzeżach Drogi Mlecznej, gdzie kosmiczny czort mówi dobranoc, rozpościera się wielki gwiazdozbiór Wodnika. Tu, w zapadłym rejonie Tau Wodnika, w układzie podwójnego słońca MX 14022, międzygwiezdne sondy Ziemian odkryły niezamieszkany, życiodajny system planetarny. Największą planetę systemu, żyzną i bogatą w minerały, nazwano Port Arthur. W niedługim czasie, po opanowaniu techniki podróży w hiperprzestrzeni, Ziemianie założyli na Port Arthur swoją kolonię. Skolonizowany obszar nazwali Inner Sphere. Wkrótce powstał tam wysoko uprzemysłowiony region o federacyjnym systemie rządów. W czasach objętych akcją gry „MC", Inner Sphere ma już poza sobą swój złoty wiek. Sprzeczność interesów pomiędzy prowincjami spowodowała rozpad Federacji. Powstały frakcje Ziemian, prowadzące między sobą zacięte walki wewnętrzne o hegemonię na planecie i niezawisłość od Starej Ziemi. W następstwie tych walk, ulega niemal całkowitemu zniszczeniu chluba i główny oręż Federacji – Wielka Flota Galaktyczna. Urażona Ziemia dystansuje się od tej secesji, a Port Arthur staje się – praktycznie biorąc – bezbronną planetą, ogarniętą pożogą wojny domowej. W tym najmniej odpowiednim momencie, Inner Sphere zostaje zaatakowana z kosmosu przez Clans. To wojownicza, agresywna rasa kosmitów z sąsiedniego gwiazdozbioru Pegaza. Clans dysponują wyższą od Ziemian technologią. Wykorzystując walki wewnętrzne, Clans wdzierają się głęboko w system Inner Sphere. W obliczu zagrożenia, niedobitki frakcji Ziemian jednoczą się w Star League (Ligę Gwiezdną) i stawiają czoło kosmicznemu najeźdźcy. Star League zarządza powszechną mobilizację. Objęła ona również Ciebie. W ten sposób i w takim właśnie momencie pojawiasz się w grze. Tak przedstawia się świat „MechCommander", świat nowej gry strategicznej prowadzonej w czasie realnym.





Wygląd i Mechanizmy Gry

Jak wspomniałem, „MechCommander" nawiązuje do świata gry „Mech Warrior", obydwie zaś bazują na znanej w USA i na Zachodzie grze planszowej „BattleTech". Ten sam świat, choć inne podejście. Grafika w grze jest wysokiej klasy. Postacie robotów są może nieco małe (zwłaszcza gdy masz monitor 14") ale wyglądają dobrze i są doskonale animowane. Widok eksplozji raduje oczy, a ścieżka dźwiękowa tak bogata, że chwilami przeszkadza w skupieniu się na walce. Ekran walki gry prezentuje izometryczny rzut terenu, widziany w dwóch poziomach funkcji zoom. Już po chwili widać, że bliski zoom wygląda bardzo fajnie, jednak jego przydatność do sterowania walką jest dość ograniczona – ekran obejmuje wtedy zbyt mały wycinek terenu. Po prostu trzeba widzieć co najmniej, tak wielki wycinek pola walki, jak daleki jest zasięg broni Twoich Mechs'ów, a tego bliski zoom nie zapewnia. Przy starcie gry większość obszaru ekranu walki jest niedostępna dla obserwacji (zaczerniona) i odsłania swe tajemnice dopiero w miarę przemieszczania Twoich jednostek. Zastanawiające jest to, że jeśli już odkryjemy jakiś obszar, to zawsze widzimy na













sadzić nimi „puste" Mechy. Ten werbunek kończy fazę budowy i możemy wreszcie zapisać opcją „save" stan gry. Użyłem słowa „wreszcie", gdyż niestety stan gry w „MC" zapisać możemy wyłącznie w tej jej fazie. Osobiście nie cierpię tego rodzaju ograniczeń, tym bardziej gdy utrudniają one bezzasadnie dalszy postęp w grze. Ale o tym nieco dalej. Po zakończeniu fazy budowy i zapisaniu (również automatycznym) stanu gry, dopiero teraz gra dopuści nas ponownie do ekranu walki w czasie rzeczywistym, do kolejnej misji bojowej. Zapamiętajmy zatem: odbudowa i rozbudowa sił w „MC" jest możliwa wyłącznie pomiędzy walkami w kolejnych misjach. Ale uwaga! Nie liczmy na to, że w każdej z kolejnych faz budowy gra zaoferuje nam pełny i pożądany asortyment zaopatrzenia. Jeśli w danej chwili gwałtownie potrzebujemy ciężkiego lasera, miotacza płomieni czy lewej nogi określonego Mecha, to przedmiot naszych pragnień wcale nie musi być nam zaoferowany! Może być to wprawdzie powodem małego stresu, ale większość z nas nie lubi przecież iść na łatwiznę! Ogólnie biorąc Mechy są dość drogie, a cena zależy od ich wagi oraz jakości ich uzbrojenia. Cena broni z kolei rośnie w miarę wzrostu jej siły rażenia i zasięgu. Niestety ilość kredytów na te zakupy jest z reguły niższa od naszych potrzeb. Z pomocą przychodzi nam wtedy możliwość odzyskiwania części z wraków rozbitych Mechów (salvage). Jeśli zniszczysz wrogiego Mecha, to jest zupełnie możliwe, że po walce będziesz mógł odzyskać jego główny kadłub i naprawić go. Jest to bez porównania tańsze niż zakup nowych jednostek, a przy

nim ruch wrogich jednostek; nie ma, więc w „MC" tzw. mgły walki. Uważam to za dyskusyjne rozwiązanie. Akcję „MC" podzielono na pięć operacji bojowych, stanowiących kronikę zmagań z Clans. Każda z tych operacji liczy sześć misji. W grze nie ma miejsca na pokrętne negocjacje! „MC" posiada jedynie dwa wątki: walkę i budowę zasobów militarnych. Pierwszym wyróżnikiem tej gry w stosunku do innych RTS, jest zwracająca uwagę – w całym przebiegu „MC" – oszczędność środków bojowych oddanych do dyspozycji grającego. Chodzi tu o ilość BattleMechów (robotów bojowych) i ilość zaopatrujących je budynków RP (Resource Points). RP pozwalają na zakup i naprawę Mechów, najęcie obsługujących te maszyny pilotów (Mechwarriors), zakup broni, pojazdów i części robotów. Początki gry nie należą do łatwych! Na starcie dysponujemy zaledwie trzema Mechami (niepełnym oddziałem) i jednym RP. Z czasem dojdziemy do trzech oddziałów (w sumie 12 robotów) i kilku RP. Kto w tym momencie pomyślał, że ilości takie zubożają grę, jest w błędzie! W czasie realnym gry tuzinem robotów kieruje się o wiele przyjemniej i skuteczniej, niż mrowiącymi się hordami jednostek bojowych, trudnymi do spamiętania i ogarnięcia. Przyjęcie takiego założenia jest poważnym plusem „MC", grze w której na brak zajęcia nigdy nie można narzekać! Wspomniałem, że „MechCommander" posiada klarownie czystą konstrukcję, opartą jedynie o dwa wątki. W odróżnieniu od większości znanych mi RTS, wątki te w „MC" są bardzo wyraźnie rozdzielone. To drugi ważny wyróżnik tej gry! Najpierw walczysz w misji i musisz w niej zwyciężyć! Dopiero zwycięstwo dopuści Cię do oddzielnej – biegnącej poza czasem gry – fazy budowy Mechów. W tej fazie, poza czerpaniem z zasobów RP-sów, dane Ci będzie również odzyskiwać różne części robotów z rozbitych wraków Mechów wroga (i własnych). Odzysk części to trzeci wyróżnik gry i kolejny dobry, unikalny pomysł w „MC". Moim zdaniem jest on lepszy od pomysłu odzysku samego metalu z wraków w grze „Total Annihilation". Kiedy już rozbudujesz, naprawisz i wyposażysz roboty, powinieneś wynająć nowych pilotów i ob-











okazji można przechwycić nową, wysoko zaawansowaną technologię Clans. Ten pomysł naprawdę bardzo wzbogaca grę! Wspomniałem, że Mechy są pilotowane przez Mechswarriors. Piloci ci zgłaszają się z różnymi poziomami doświadczenia (green, regular, weteran, elite), które rośnie wraz z odnoszonymi przez nich sukcesami. Obsługa Mechów wyższych generacji, wymaga wysokich kwalifikacji pilotów, stąd nie wszyscy z tych, którymi w danej chwili dysponujemy, mogą sprostać wymaganiom. Na zakończenie tych uwag chcę podkreślić, że w „MC" wszystkie nasze straty i wszystkie nowe nabytki są przenoszone z misji na misję. Bardzo wiele gier RTS nie stosuje tej zasady, stąd uważam jej przyjęcie za kolejną zaletę „MC"!

Przystępujemy Do Nowej Misji

Każda z pięciu operacji w „MC" zawiera po sześć misji i jest poprzedzona krótkim filmowym wstępem, w czasie którego Twój przełożony opisuje ogólną sytuację i udziela Ci podstawowych wskazówek. Każda misja posiada załączoną mapkę wraz ze specyfikacją celów misji i wykazem punktów zaopatrzenia (RP). W misji możesz dowodzić maksymalnie tuzinem Mechów. Jednak poszczególne misje mogą być obwarowane limitami maksymalnej ilości i wagi Mechs'ów. Możesz zdecydować się na niepełne wykorzystanie takiego limitu i gra premiuje to dodatkowymi punktami RP. Łatwo się jednak przekonać, że w takich przypadkach stopień trudności misji pnie się stromo w górę. Dobór rodzajów Mechów i ich uzbrojenia ma decydujące znaczenie dla powodzenia w misji. Niektóre z misji wymagają użycia, lekkich, szybkich i łatwo przemieszczających się robotów. Inne misje są nie do ugryzienia bez dysponowania najcięższymi robotami i użycia zmasowanej siły ognia. Kiedy już widzisz nieprzyjaciela, możesz rozkazać swoim Mechom na zaatakowanie go z trzech odległości: bliskiej, średniej i dalekiej. Odpowiada to trzem zasięgom broni, która może być na Mechach zainstalowana i zezwala na kontrolę, która broń ma być użyta. Niestety, dość często Mechy nie respektują tych poleceń i dążą do walki w zwarciu, która przynosi nam z reguły najwięcej strat. Celowanie w określone części wrogiego Mecha obniża wyraźnie skuteczność trafienia. Jednak gdy tak nakierowany strzał trafi np. w głowę Mecha, to zostaje on natychmiast wyeliminowany z walki i w następnej misji mamy darmo gotowego robota, często z przejęciem nowej wspaniałej Clans Technology. Jeśli w ogóle nie wyznaczysz celu strzału, Twoje Mechy będą strzelały do tzw. „celów okazji", starając się tak okrążyć wrogą jednostkę, aby oddać jej strzał „w plecy". Kolejną zaletą gry jest możliwość wzywania wsparcia artyleryjskiego (małego i dużego). Rozlokowane jest ono zawsze poza ekranem walki. Jest ono ograniczone ilością salw. Cel namierzamy kliknięciem na opcji wsparcia i na dowolnie wybranym punkcie pola walki. Wezwanie wsparcia jest potwierdzone pojawieniem się obwodu celownika z „okienkiem" odliczania czasu do oddania salwy. Jest to groźna broń, wymagająca koordynacji czasowo-ruchowej jednostek własnych i wroga. Jest niezastąpiona przy zmasowanych atakach wielu jednostek przeciwnika. Wymaga ponownego podkreślenia, że w każdej misji grający dowodzi niewielkimi liczebnie, łatwymi do kontrolowania siłami. To zapewnia grze nieprzeładowanie informacjami i zadaniami i w połączeniu ciekawie pomyślaną fazą budowy sił – sytuuje „MC" wysoko w ocenie gier tego gatunku. Autorzy gry zrobili wiele, aby uczynić grę czytelną, a w obsłudze łatwą, lekką i przyjemną. Wszystko to razem wzięte sprawia, że grywalność gry jest wysoka. Aby jednak nie przesłodzić tej recenzji, dodajmy do niej teraz pokaźną łyżkę dziegciu.





Co Nie Odpowiada Mi W „MC"

Najbardziej nie podobała mi się w „MC" ograniczoność ilości i trybu misji. Jest ich w grze raptem trzydzieści. Nie zamierzam podejmować w tym miejscu dyskusji: dużo to czy mało? Powiem oględnie, że w porównaniu z innymi grami RTS nie jest to za wiele. Rozwijając temat – w „MC" bardzo wyraźnie brakuje mi takich rzeczy, jak generatora misji losowych, opcji misji skirmisch a już na pewno dołączonego do gry edytora misji. Żywię uzasadnione podejrzenie, że jest to taktyczny zamysł „Miscroprose". Zapewne w niedługim czasie zostaniemy uraczeni ofertą dodatkowych dysków kolejnych misji. Cóż.., „business is business". Wprawdzie dobrze funkcjonująca opcja „multiplayer" łagodzi ten niedostatek, ale pisząc te słowa mam świadomość, jak wielu graczy nie może sobie na nią pozwolić, zarówno ze względów sprzętowych bądź z uwagi na ceny taryf telefonicznych. Ale moje zastrzeżenia dotyczą nie tylko ilości misji, ale i skrajnie nierównomiernego rozłożenia stopnia ich trudności. Przy niektórych misjach podskakiwałem z radości do góry, ryzykując uszkodzenie teleskopu mojego fotela. Po prostu były one trafione w „dziesiątkę"! Były jednak i takie misje, które stopniem trudności konkurowały koszmarnością z nadawanymi po północy thrillerami. Niestety mamy tu do czynienia z nieodwracalnym faktem i nasuwa się nieodparcie pytanie – jaka jest radość z rozgrywania bardzo trudnej misji po dziesiątki kolejnych razy? A przecież bez jej zaliczenia, „za żadne pieniądze" nie przejdziemy do misji następnej! Ale dość wybrzydzania! Pewne wady gry i związana z nimi frustracja – nie przesłaniają faktu, że „MC" jest bardzo dobrą, rasową grą RTS! Powiem więcej, to gra z oryginalnym i doskonałym interfejsem, o jakości rzadko spotykanej w innych grach. Zapewniam, że można go rozgryźć najdalej w pół godziny nie czytając nawet świetnie napisanej instrukcji! Posiada ona wszystkie niezbędne informacje na temat występujących w grze Mechów, broni i pojazdów, a także doskonałe opisanie klawiszologii. ***Reset & Wolf***

Grafika 85% Grywalność 82%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

Świetna RTS ze świata Battle Mechów. Znakomity interfejs, udana grafika, drobiazgowa animacja.

WERDYKT 85%





Hexplore

Co by nie mówić o „Diablo", trzeba stwierdzić że jest to gra, która odcisnęła piętno na wszystkich powstałych po niej rolplejach.

Nie jest to dla mnie dziwne, ponieważ tak jest ze wszystkim. Przykład? Proszę bardzo: dresiarze wzorują się na amerykańskich filmach klasy B, politycy prawicy tworzą od nowa Biblię w naszym prawodawstwie, a Kulfon zaczął grać w kreskówkach a la Królik Bugs. Tak jest i z grami – powstają pewne wzorce, które później są katowane i przekształcane na różne sposoby. Najlepszym przykładem jest choćby opisywany „Hexplore". Każdy kto śledzi gry role-playing zauważy z łatwością, że owa gra silnie wzoruje się na idei „Diablo" – mało ideologii, dużo akcji i bijatyki plus klimat fantasy. Fabuła „Hexplore" jest niezbyt skomplikowana: zadaniem gracza jest odnalezienie tytułowej potężnej księgi magicznej. Aby nie było zbyt nudno do naszego chłoptasia może przyłączyć się do trzech osób. Ważne jest to, aby przyjmowane osoby miały opanowane różne profesje (najlepiej by były to: wojownik, dwarf, łucznik i magik), ponieważ w czasie gry poszczególne zagadki mogą rozwiązywać postacie wyłącznie o określonej profesji (np. tylko łucznik może przejść przez szczeliny w murze). Moim zdaniem nie jest to zbyt rozsądny pomysł – powiedzmy, że przeszedłeś już dużą część gry, twoi herosi mają już ok. 3 leveli doświadczenia i nagle okazuje się, że do brygady nie przyjąłeś magika, który jest niezbędny do wciśnięcia jakiegoś przycisku. Musisz wyrzucić z drużyny gościa z doświadczeniem i na jego miejsce przyjąć jakiego wała, który praktycznie w niczym na tym etapie gry nie będzie Ci w stanie pomóc (oczywiście poza wciśnięciem owego przycisku). Jeśli jesteśmy już przy poziomie doświadczenia: zdobywa się go w całkiem ciekawy sposób – po pokonanym wrogu pozostaje gwiazdka, którą należy zabrać, za co dostaje się określoną liczbę punktów doświadczenia. Niestety, następny poziom uzyskuje się dopiero po przejściu pewnego etapu gry, a nie po uzyskaniu określonej liczby punktów (w tym wypadku wzrasta tylko siła uderzenia daną bronią). Trochę to bez sensu... Nietypowym rozwiązaniem może popisać się również interface gracza – nie mam nic przeciwko niemu, jednak brutalne ograniczenia w możliwości stosowania różnych rodzajów broni są trochę absurdalne. Poza wymienionymi wadami (dosyć poważnymi zresztą), „Hexplore" jest całkiem porządną grą. Interface jest naprawdę wygodny i intuicyjny. Sztuczna inteligencja postaci, którymi kierujemy stoi na wysokim poziomie – nawet, gdy rzucimy do boju całą grupkę łucznicy pozostają z tyłu i prażą do wroga z dystansu. Trochę gorzej jest z intelektem wrogów – niby unikają dosyć sprawnie naszych ciosów, ale wbrew pozorom wykończenie ok. 50 jednym (sic!) gościem nie stanowi większego problemu (bez użycia trainera – wystarczy skorzystać z pól reinkarnacji i czaru niewidzialności). Trochę to denerwujące. Tym bardziej, że do naszej dyspozycji nie oddano zbyt wielu rodzajów broni. Jednak gra ma coś czego nie posiada wiele nowoczesnych rolpejów – niesamowitego klimatu stworzonego przez grafikę i fikuśną muzyczkę. Niby grafika nie jest renderowana (wykonano ją w 3D – widok można obracać za pomocą mychy lub klawiatury), ale ma w sobie wiele z uroku takich gier jak np. „Hero Quest", z tym że jest oczywiście bardziej kolorowa i w znacznie wyższej rozdzielczości. Bardzo fajna jest również ścieżka dźwiękowa – muzyczka to rodzaj karczemno-fikuśno-bajkowych dźwięków. Trzeba przyznać, że dopasowano je do grafiki z niezwykłym wyczuciem. „Hexplore" to dosyć nietypowa gra – jest to rolpej wywodzący się z dobrej rodziny pierwszych gierek fantasy wykonanych w rzucie izometrycznym, jednak w dzisiejszych czasach nie jest to gra, która mogła by powalić na kolana. Jeśli zestawimy ją z takimi gierami jak np. „Might & Magic VI", dojdziemy do wniosku, że w „Hexplore" nie robi się nic poza naparzaniem wrogów i wykonywaniem przeróżnych wygibasów zręcznościowych. Dla fanatyków role-playing nie jest to coś niezwykłego, ale wszyscy którzy uwielbiają „Diablo" nie powinni być zawiedzeni. ***Suicide***



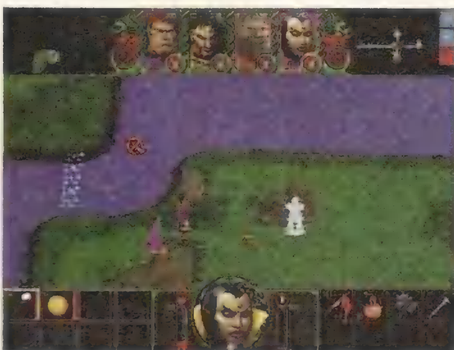
INFO

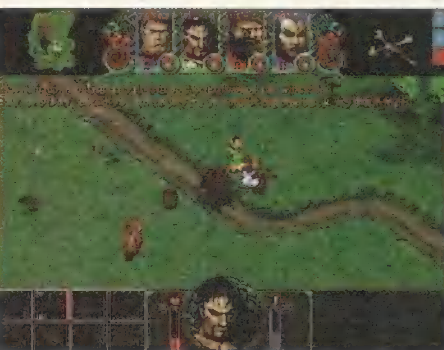
Wydawca:	**Ocean**
Producent:	**Heliovisions**
Data wydania:	**Wrzesień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Grafika 79% Grywalność 80%
Oryginalność 55% Dźwięk 78%

Bardzo dobry rolplej, jednak za bardzo trąca myszką.

WERDYKT 78%










Jazz Jackrabbit 2

INFO

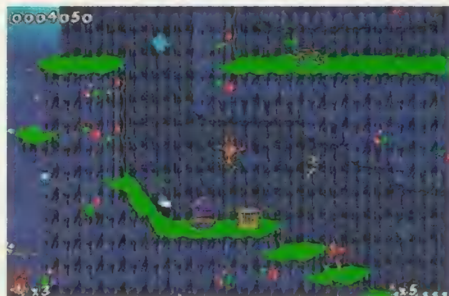
Wydawca:	**Project Two**
Producent:	**Epic MegaGames**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Co jest doktorku? Masz już dość trójwymiarowych platformówek wszelkiego rodzaju, w których od płynnego ruchu kamer na wszystkie strony kręci Ci się w głowie tak, że aviomarin nie pomaga? Lara Croft przyprawia tylko o ból zęba? Oto panaceum na Twe troski.

Platformówki. Można śmiało powiedzieć, że od takich gier rozpoczęło się życie komputerowej rozrywki. Bo przecież czym innym były „Jumping Jack", „Montezuma's Revenge" i „Starquake", jeśli nie przygodami kilkunastu pikseli, które wędrowały po ekranie, skacząc z platformy na platformę, z podestu na windę, zbierając setki bonusów i tłukąc złych przeciwników. Najwspanialsze gry tego typu powstawały zawsze na Amigę – klasyki „James Pond" i „Superfrog" do dziś stanowią jedne z moich ulubionych pozycji. Tymczasem PeCet nigdy nie był maszyną, na której platformówki czuły się dobrze. Najpierw nie nadążał z przetworzeniem dużych ilości kolorowej grafiki, a potem, po pojawieniu się akceleratorów trzeciego wymiaru okazało się, że to co nie wygląda na „Tomb Raidera" i nie ma dynamicznej pracy kamer, nie ma już swego miejsca na rynku. I tak oto jeden z najbardziej klasycznych gatunków wraz z Amisią odchodzi powoli w zapomnienie, ustępując miejsca innym. Jest jednak jeszcze kilka firm, które starają się wypełnić powstałą w ten sposób lukę. Jedną z nich jest Epic, z serią „Jazz Jackrabbit".

Królik Jacuś jest w zasadzie wzorcowym reprezentantem swego gatunku, z którego, jak by nie było, wywodzą się takie sławy jak Bugs (ten od „what's up, doc"), Roger (ten wiecznie wrabiany), czy cwaniaczek z reklamy Nesquika. Ma więc długie uszy, zwinne łapki i chytre spojrzenie. Poza tym jest...eee...zielony (mutacja?) i posiada groźnie wyglądający pistolet, który pomógł mu przebrnąć przez wszystkie levele wydanej spory kawałek czasu temu pierwszej części gry. Teraz oczywiście główny wróg powrócił i, nie wgłębiając się w bzdurną jak zawsze w takich przypadkach fabułę, wystarczy powiedzieć tylko, że znów jest powód do przejścia 5 epizodów (6-8 leveli każdy). Wśród całej gamy nowości „Jazz Jackrabbit 2" doczekał się też drugiego bohatera, którym jest czerwony (?) kuzyn Jazza – Spaz. Obaj mają nieco odmienny zestaw ruchów. Poza tym, pojawił się szereg opcji multigraczowych. I tak można przejść grę wspólnie z kolegą lub koleżanką, na podzielonym ekranie, w trybie cooperative (yeah, naprawdę polecam). Można też stanąć przeciw sobie i rozegrać regularną walkę na „fragi", wyścig poprzez levele, walkę na ilość zebranych bonusów, i wreszcie – najprawdziwszy CTF (Capture The Flag). W sieci rozgrywka robi się jeszcze bardziej zakręcona – wyobraźcie sobie 16 hasających po ekranie królików – obłęd w ciapki. Tak duża ilość opcji sprawia, że ta z pozoru prosta gra może przykuć do monitora na znacznie więcej czasu, niż byśmy się tego spodziewali (albo planowali).

Całej masy pozytywnych doznań dostarcza też oprawa graficzna i dźwiękowa. „JJR2" pracuje w różnych rozdzielczościach, do 640x480 włącznie. Świat otaczający naszego królika jest cartoonowo kolorowy, wszystko się tu rusza, zaś różnego rodzaju bonusy, rozmieszczone masowo na planszy, kuszą oko. Tła są zróżnicowane, zaś każdy kolejny level wnosi jakieś nowe elementy i scenerie. Sam Jazz animowany jest z dużą starannością i równie wielką ilością klatek, podobnie zresztą jak wszyscy jego przeciwnicy. Wszelkie okrzyki i inne oddźwięki są pierwszej próby, zaś muzyczki ładne i wpadające w ucho. Czy trzeba nam czegoś więcej?



„Jazz Jackrabbit 2" należy do tej przyjemnej kategorii gier zręcznościowych, które określa się trzema przymiotnikami: proste, łatwe i grywalne. W sam raz na odwiedziny ciotecznego brata, czy chwilę rozrywki ze znajomymi. Że o młodszej siostrze nie wspomnę. Natomiast ktoś kto poszukuje w niej niepotrzebnej głębi, może się srogo zawieść, bo takowej tu po prostu nie ma. Jest za to kilkanaście znakomicie zaprojektowanych poziomów, z dużą ilością gadżetów i bonusów do zebrania. Jest cała masa zabawnych przeciwników. Są sekrety, do odnalezienia przez wnikliwych graczy. Jest wreszcie to co najważniejsze, czyli dynamizm. Nie należy jednak zapominać, że to wciąż tylko „zwykła", dwuwymiarowa platformówka, przedstawiciel gatunku, który sam w sobie się już zamknął, nie wytrzymując próby czasu. Nie zmienia to jednak faktu, że „Jazz Jackrabbit 2" jest przedstawicielem wręcz wzorcowym, dla wielbicieli kąsek bardzo smakowity, i to do nich adresuję wysoką ocenę. Królik znowu zarządził na PeCecie.

Piotres

Grafika 88% Grywalność 85%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

Pozycja wręcz obowiązkowa, jeśli tylko lubisz oldschool'owe platformówki.

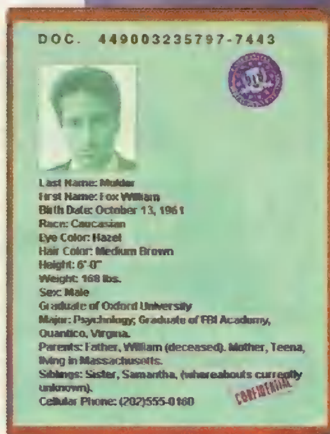
WERDYKT 80%

X-Files The Game

Fenomen serialu X-Files zna na pewno każdy. Sam mogę powiedzieć, że zaliczam się do tego grona fanów przygód Muldera i Scully. Tym bardziej oczekiwałem dwóch gier zapowiedzianych przez Fox Interactive na lato bieżącego roku.

Pierwsza z nich „X-Files: Unrestricted Access" była, moim zdaniem, chybionym strzałem. To nie była gra w pełni tego słowa, a po prostu swego rodzaju encyklopedia. W każdym razie dla mnie beznadzieja. Miesiąc temu obiecałem recenzję przygodówki „X-Files the Game" i... oto ona. Szczerze mówiąc to się trochę zawiodłem. Ale o tym za chwileczkę.

Jakieś dwa lata temu ukazały się pierwsze zapowiedzi tej superprodukcji. Obiecywano nam nieliniowy scenariusz, Muldera i Scully, doskonałą grafikę i muzykę, słowem coś pięknego. A co otrzymaliśmy w gotowym produkcie? Chyba tylko niezłą grafikę.


DOC. 449003235797-7443

Last Name: Mulder
First Name: Fox William
Birth Date: October 13, 1961
Race: Caucasian
Eye Color: Hazel
Hair Color: Medium Brown
Height: 6'-0"
Weight: 168 lbs.
Sex: Male
Graduate of Oxford University
Major: Psychology; Graduate of FBI Academy, Quantico, Virgina.
Parents: Father, William (deceased). Mother, Teena, living in Massachusetts.
Siblings: Sister, Samantha, (whereabouts currently unknown).
Cellular Phone: (202)555-0160
CONFIDENTIAL

Oczywiście, jak na fana „Z Archiwum X" nastawiony byłem do tej gry bardzo pozytywnie. Zarwałem dwie pierwsze noce, aby zagłębić się w świat „X-Files" i muszę stwierdzić, że niestety nie jest to rzecz, na którą czekałem. Przykre doświadczenie, ale może zacznijmy od początku.

Historia zaczyna w biurze FBI w Seattle. Gracz wciela się w postać agenta Craiga Wilmore'a, którego jednym z największych zasług do tej pory było złapanie bandy przemytników. Jednak pewnego dnia jego przełożony wzywa go do siebie i przedstawia mu Assisatnt Director'a Skinnera. Przyjechał on z Waszyngtonu tylko w jednej sprawie – aby odnaleźć parę agentów (Mulder i Scully), którzy zaginęli w okolicach Seattle.

Tak rozpoczyna się gra. Warto wspomnieć że na początku wita nas ona świetną wejściówką – zresztą jak przed każdym odcinkiem „Archiwum X" – jest to krótka, dynamiczna akcja (w tym wypadku strzelanina w hangarze z udziałem Muldera i Scully) i potem rozbrzmiewa znany wszystkim motyw muzyczny. Wśród zalet, które warto wymienić, znajduje się jakość grafiki. Jest ona po prostu piorunująca. Same filmy, które przyjdzie nam oglądać (w sumie jest ich dużo na tych kilku CD) są zrobione świetnie i ich jakość jest genialna. Płynna animacja w połączeniu z dobrym dźwiękiem sprawiają taki klimat, że naprawdę warto zerwać te kilka nocek. Jednak jedną z największych wad gry jest engine. Jak na przygodówkę z połowy 1998 roku, engine typu ten zawarty w „Myst", czy „Riven" to trochę za mało. Szczerze mówiąc to jest on zrobiony topornie. Ale za to największą wadą gry jest... nuda! Tak, tak – nuda. Miotamy się naszym bohaterem po tych kilku lokacjach, które mamy na mapie, gadamy z ludźmi, zbieramy jakieś przedmioty i, to co mnie najbardziej denerwuje, trzeba być naprawdę drobiazgowym w przeszukiwaniu danej lokacji – wystarczy ominąć jakiś nieistotny szczegół i śledztwo zawiesi się w martwym punkcie...

Kolejną wadą są idiotyczne zagadki. Bo czy widział ktoś aby agent, w którego wciela się gracz, nie znał passwordu do swojego komputera w biurze? W instrukcji nic o tym nie ma, trzeba wstukać kilka razy zły kod aż się pojawi informacja że tym hasłem jest ulubiona bitwa z okresu wojny secesyjnej. Ale która bitwa? I tak siedzisz i myślisz, łazisz po pokoju agenta Craiga i znajdujesz na tablicy mapę z napisem „Shiloh". Bez sensu, nie?

Jednak nie zrażony tymi wadami grałem dalej, ponieważ „X-Files the Game" coś w sobie ma. Wydaje mi się, że to ten nieuchwytny klimat towarzyszący nam przy oglądaniu każdego nowego odcinka serialu. Tę grę warto zobaczyć, chociażby dla samej grafiki, która jak już zresztą pisałem jest rewelacyjna. Teraz słów kilka o dźwięku – jest on taki sobie. Pomijam oczywiście tytułową kompozycję Marka Snowa, któa jest jak wiadomo super. Piszę raczej o muzyce (której praktycznie w grze nie ma, pojawia się czasem jak dzieje się coś ważnego) i o dźwięku, którego jedyną zaletą są świetne sample głosu postaci z którymi rozmawiamy. Czas na podsumowanie. Właściwie to oceniałem „X-Files The Game" od strony fana serialu i muszę powiedzieć, że mimo tych kilku wad jest to produkcja niezła i warta swojej ceny. Dlatego też ocena w/g mnie, dla fana duetu „Mulder & Scully", to mocne 80%. Jednak jeżeli nie jesteś zainteresowany tym serialem to ocena dla Ciebie poniżej.

Szycha

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Fox Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

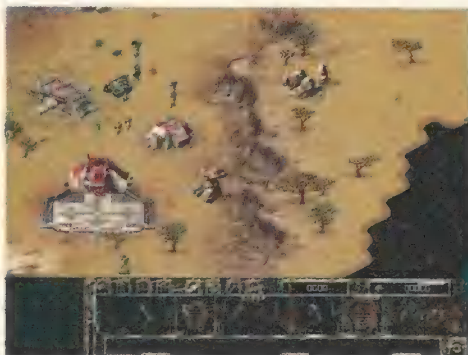


Grafika 90% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 70%

Mimo tych kilku wad jest to produkcja niezła i warta swojej ceny.

WERDYKT 79%

Dominion: Storm







W zasadzie jestem zwolennikiem twierdzenia głoszącego, iż nie należy psuć czegoś co jest dobre. Niewiele widziałem w naszej branży od tej zasady odstępstw. A gra którą chciałbym Wam dzisiaj przedstawić może być na do poślednim dowodem. Panie, Panowie - „Dominion".

Gra „Dominion" to kolejny kawałek stuffu z dziedziny real-time strategy. Naoglądaliśmy się odcinków tej sagi już tak wiele, że nikogo chyba specjalnie przekonywać nie trzeba, iż gatunek mocno zakorzenił się na naszych pecetach. Niedawno oglądaliśmy na naszych łamach „StarCrafta", który zachwycił nas świeżością pomysłu i graficznymi fajerwerkami. Czy zatem może wypłynąć na wody komputerowej rozrywki coś nowego? „Dominion" tylko pośrednio jest odpowiedzią twierdzącą.

Zaprawka

Oto stajemy bowiem przed wyborem jednej z czterech nacji: Scorpów, Darkenów, Merców i oczywiście ludzi. Nie zapomniano dokleić do produktu odpowiedniej ideologii. Pewnego dnia bowiem ziemskie sondy zdołały wychwycić dziwny sygnał, snujący się po przestrzeni kosmicznej. Jego niewiadomy autor wydawał się prezentować wielką siłę technologiczną. I tak właśnie było. Ziemianie zdołali nawiązać kontakt z rasami nadającymi ten dziwny sygnał. Bo jak się okazało to nie była działalność tylko jednej rasy Obcych. Było ich aż trzy i każda z nich rościła sobie pewne prawa do nazywania jej mianem „pierwszej", z którą ów kontakt nawiązano. Tak więc już od początku zaczęły zaznaczać się między przybyszami różnice zdań. Ten z pozoru błahy spór zaczął powoli przeradzać się w punkt zapalny w każdych rozmowach dyplomatów. Oliwy do ognia dolali sami ziemianie, pragnący ponad wszystko poznać technologię Obcych, a ci wcale nie zamierzali zachowywać się jak dobry Wujek Sam. Cała sytuacja zaczęła więc przypominać równię pochyłą, u końca której leżała wojna. No i... stoczyliśmy się (he, he).

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Ion Storm
Data wydania:	Wrzesień
Cena:	165.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Mięcho

Giera jest kolejnym RTS-em, i to dla nas, fanatyków strategii jest najważniejsze. Na nasze szczęście otoczkę fabularną dość sprawnie przekuto na praktyczne zastosowania. Możemy więc wybrać typ rozgrywki (single lub multiplayer) oraz jej charakter (campaign lub mission). Oczywiście mamy do wyboru nie tylko pogrywanie Ziemianami, ale również całą tą kosmiczną hołotę. Jeśli jednak myślicie, iż wybór naszych milusińskich wpłynie na cokolwiek, to jesteście w błędzie. Jest to pierwszy i bodajże najważniejszy błąd tej gry. Niezależnie od naszych upodobań, zawsze w pudełku z czekoladkami znajdziemy tę z wiśniowym likierem, nawet jeśli będzie to się nazywało „jajko z niespodzianką". Po prostu autorzy poszli na wielką łatwiznę. Każda z ras posiada charakterystyczne dla niej uzbrojenie. No i fajnie, tylko... W zasadzie równie dobrze można by oddać je na skład złomu i pożyczyć coś od konkurencji. Po prostu każda jednostka posiada swój odpowiednik u konkurencji, dysponujący baaardzo zbliżonymi parametrami, a co za tym idzie i zastosowaniem bojowym. Tak wygląda sprawa również z architekturą. Graficy nabiedzili się solidnie by to „coś" na ekranie za każdym razem było względnie inne, a tutaj... eech, szkoda gadać. Zapewnia to co prawda bezkonfliktowe przejście podczas rozgrywki na sprzęt przeciwnika, ale całkowicie pozbawia nas uroku grania przez wiele godzin. Jeśli skończyłeś grę ziemianami, Skorpowie niczym Cię nie zaskoczą. A gdzie tak wielkie zróżnicowanie ras jakie znamy chociażby z „Dark Reigna", „Total Annihilation" czy wreszcie sztandarowego „StarCrafta"? Cała reszta gry jest za to całkiem fajna. Naszym zadaniem jest rozbicie wroga (choć nie zawsze, radzę czytać uważnie komunikaty przed bitwą). Utrzymujemy się z eksploatacji złóż substancji przypominającej fosforyzującą rtęć. Ale ni tylko jej posiadania jest warunkiem dobrego rozwoju. Za nowej jednostki i technologię płacimy bowiem kasą (z wydobycia) i odpowiednimi zapasami ludzkimi. Możesz być Rockefelerem, ale bez zaplecza w postaci kolonii szybko zostaniesz tylko wspomnieniem. To wielki plus tej gry, o którego zastosowaniu zapomnieli nawet Blizardowcy, Panowie – Bravo! Zwraca uwagę także świetnie opracowane AI, zarówno wroga jak i własnych jednostek.



Over Gift 3



Po zaatakowaniu przez przeciwnika posiadającego większy zasięg uzbrojenia, nasi herosi próbują szybko przygrzać mu ze swoich dwururek, szybko podchodząc do celu (radzimy jednak kontrolować ich poczynania, żeby nie doszło do szarży Picketta). Jest ono jednym z większych atutów programu.

Czy zatem może wypłynąć na wody komputerowej rozrywki coś nowego? Dominion tylko pośrednio jest odpowiedzią twierdzącą.

Choć Pomaluj Mi Świat...

Gra prezentuje pole walki izometrycznie. To już standard. Wszystkie obiekty i jednostki zostały starannie wyrenderowane, ale ich płaskość potrafi porazić. O ile jednostki, ich animacje, są całkiem zgrabne, o tyle obiekty nieruchome wypadają nieco „kartonowato". Chyba jednak za dużo oglądałem „StarCrafta". Rozwiązania graficzne są bardzo kolorowe i mimo wszystko wyraźne, choć z wielkością jednostek przesadzono, wyglądają jak przydomowe krasnale. Za to oprawa dźwiękowa jest naprawdę niezła. Każda rasa posiada swój motywik przewodni, oraz osamplowanie (radzę zwrócić uwagę na meldunki składane przez jednostki). Można więc powiedzieć, iż od tej strony nie uczyniono wiele zła tej grze, a momentami ociera się ona nawet o doskonałość (eksplozje).



Polecam „Dominion" wszystkim graczom, a strategom w szczególności. Gra jest dość przyjemna, posiada możliwość pocięcia we wszystkich znanych mi trybach sieciowych i z pewnością nie pozostawi po sobie niesmaku. Choć do rangi produktu przełomowego nie dorasta.

Jagd52

Grafika 78%	Grywalność 74%
Oryginalność 76%	Dźwięk 80%

Bardzo średnia gra, szokująca wymaganiami technicznymi i idąca bardzo utartym szlakiem.

WERDYKT **76%**

Colin McRae



Do tej pory Szkocja wielu z Was kojarzyła się ze skąpcami chodzącymi w kraciastych spódnicach i grających na dudach. Czy po zabawie w „Colin McRae Rally” dodacie do tego zestawu jednego z najlepszych rajdowców świata?

Wydawca:	Codemasters
Producent:	Codemasters
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Od czasów „V-Rally” na PlayStation nie wydano na PlayStation wielu ciekawych tytułów rajdowych. Widać teraz, że powstała luka, którą starają się załatać goście z Codemasters. Jedno trzeba im przyznać – atakują rzadko, ale nie wypuszczają gier słabych. Podobnie jest i z najnowszą ich grą, bohaterką dzisiejszej recenzji. Już na wstępie można podkreślić, że tytuł ten wyprzedza inne tego typu gry, włączając w to „V-Rally”. Składa się na to wiele czynników. Zacznijmy od

Możliwości

Widać, że pomysł umieszczenia w grach wyścigowych nauki jazdy (w „Gran Turismo” mieliśmy licencję) chwycił, gdyż twórcy CMR umieścili w swojej grze właśnie taką opcję. Musimy przejść trzy poziomy trudności, na których przyjdzie nam jeździć po specjalnie przygotowanych torach lub po wybranych trasach, a nasze zmagania będzie oceniał sam mistrz. Będzie on brał pod uwagę nie tylko szybkość jazdy, znajomość właściwości samochodu czy sposób hamowania, ale także przyspieszenie i to, czy słuchasz poleceń pilota. Zdasz najłatwiejszy poziom trudności, to będziesz mógł brać udział w wyścigach z wykorzystaniem najłatwiejszych tras i najsłabszych samochodów. Czym lepiej będziesz sobie radził w szkółce, tym więcej samochodów i tras będzie dostępne. A ścigać się możemy w trybie Rally (do przejechania wszystkie etapy w danym państwie, na jednego lub dwóch graczy), Time Trial (wyścig z czasem, także możliwość gry na dwóch) oraz najważniejsze – Championship.



W tym trybie wybieramy autko i poziom trudności i ruszamy na wyścigi po wszystkich państwach świata. Tu dopiero zaczyna się walka – najlepsi kierowcy (autentyczne nazwiska!), najbardziej podstępne trasy z etapami specjalnymi włącznie oraz punkty i puchary za wygranie kompletu etapów w poszczególnych państwach. Nie mogło też zabraknąć sporej liczby opcji konfiguracyjnych, w których możemy zmieniać wszystkie ważniejsze parametry gry.

Trasy I Samochody

Dopracowanie i dbałość o szczegóły jest oszałamiające. Pomimo tego, że jest tylko osiem krajów (Nowa Zelandia, Grecja, Monaco, Australia, Szwecja, Korsyka, Indonezja, Anglia), a w każdym z nich do siedmiu etapów to... kurcze, zrobiło się ponad 50 tras. To nie jest wcale „tylko”. Wygląd tras jest lepszy niż ten w „V-Rally” nie mówiąc o doskonale oddanych warunkach pogodowych i drogowych na każdej trasie. Najbardziej mnie zaskoczył sposób zachowania samochodu na różnych nawierzchniach. Jeśli jeździliście kiedyś w zimie, to wiecie, że każdy zjazd na pobocze wypełnione gęstym śniegiem kończy się zastopowaniem samochodu. To samo dzieje się w CMR. Jeśli dodać do tego kilkanaście rodzajów nawierzchni, a samochód na każdej z nich zachowuje się tak jak w rzeczywistości, to mamy pełny realizm jazdy. Teraz samochody – co prawda jest ich tylko osiem, jednak każdy z nich jest autentyczną kopią







Rally







ma (dokładnie pięcioma) widokami podczas jazdy tworzy iście wybuchową mieszankę. Trasy dokładnie oddają klimat państwa, w którym jedziesz, tak, że od razu wiesz czego możesz się spodziewać na danej trasie. Po wyścigu możesz obejrzeć świetnej jakości replay'e, które niewiele ustępują tym z GT (kilka kamer, efekt Dopplera itp.). Muzyka jest tylko w intrze i ekranach opcji, natomiast w czasie gry towarzyszą nam tylko odgłosy silnika i komendy pilota. Trzeba tu dodać, że jest to autentyczny pilot Colina McRae, Nicky Grist, który nawija komunikaty w stylu: „Two right. Caution Jump. Square left. Don't cut.". Są to krótkie komunikaty, którymi posługują się kierowcy na prawdziwych rajdach. Ich zrozumienie nie jest trudne i naprawdę pomaga w przypadku gdy ich słuchasz i stosujesz się do nich.

swojego prawdziwego odpowiednika. Nawet sposób pokrycia napisami i naklejkami jest dokładnie taki, jaki można oglądać w TV w relacji z zawodów. Jak przystało na realistyczne wyścigi, każdy z pojazdów ma inne parametry, inaczej się go prowadzi i ma inne wady i zalety. Warto też zaznaczyć, że podobnie jak w TOCA, tak i tu modele samochodów ulegają deformacji podczas stłuczek i wypadków — widać pęknięte szyby, wygięte błotniki i wybite światła.

Gran Turismo W Wersji Rajdowej

Tak jednym zdaniem można podsumować dokonania grafików z Codemasters. Zaczynając od wyglądu samochodów (patrz poprzedni akapit), poprzez wspaniałe plenery tras wyścigowych, a skończywszy na dodatkach, jak zabłocenia samochodu, różne substancje wylatujące spod kół na zakrętach i świetne efekty pogodowe. To wszystko w połączeniu z kilko-



Od Jutra Jestem Mistrzem...

Gra posiada doskonale wyważoną grywalność na trzech stopniach trudności i doskonały model jazdy samochodem. Jeśli posiadasz odpowiedni kontroler (Dual Shock, kierownica lub NegCon), to czujesz się jak prawdziwy rajdowiec. W tym miejscu doskonale sprawuje się widok z kabiny — widać wtedy ręce kierowcy, kawałek szyby i po podłączeniu kierownicy czujesz się jakbyś jechał prawdziwym samochodem (chyba kupię na własność jakąś kierownice — efekt jazdy zabija!). Tyle rozwodzę się nad zaletami gry, ale czy posiada ona jakieś wady. Myślę, że tak. Za najważniejszą można uznać sposób przedstawienia wyścigów. Nie spotykamy na trasach przeciwników, tylko mamy podawany ich czas na danych odcinkach. Nie wiem, czy gra nie wyrabiała by się, jakby dołożono kolejnych kilka aut, jednak z pewnością dodałoby to kolorytu walki zderzak-w-zderzak.

Gdy Już Mistrzem Zostałem...

Myślę, że obecnie „Colin McRae Rally" jest najlepszą grą rajdową (w znaczeniu rajdów, a nie w ogóle wyścigową). Jest ładna graficznie, realistyczna i bardzo grywalna. Jeśli lubiłeś „V-Rally", to jest to dla







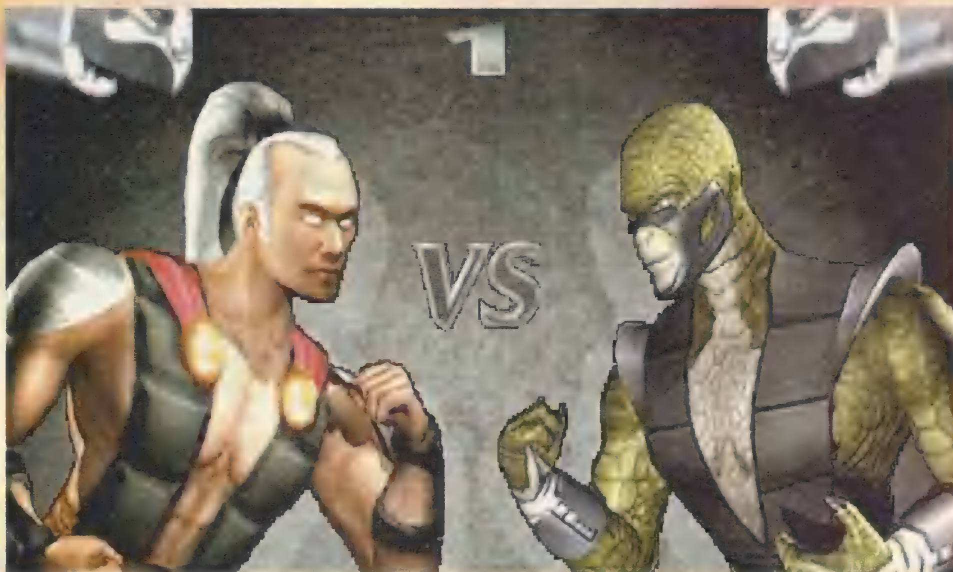
Ciebie pozycja obowiązkowa. Jeśli nie, to warto, abyś chociaż grę zobaczył, a może przekonasz się do niej. Naprawdę warto.

Baron Jack

Grafika 91%	Grywalność 89%
Oryginalność 80%	Dźwięk 79%

Najlepsza pozycja tego typu na rynku – po prostu prawdziwy mistrz.

WERDYKT **90%**

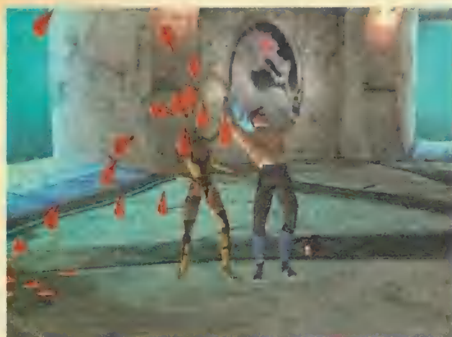




Morta

„Mortal Kombat 4" – moje (tzn. „gRoovy") najbardziej oczekiwane mordobicie wreszcie raczyło zapukać do drzwi użytkowników PSX'a, peceta i N64. No i jaka jest? – już słyszymy głosy niecierpliwych Czytelników.







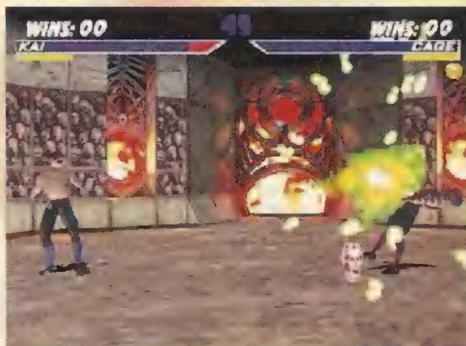


Z przykrością muszę stwierdzić, że te wszystkie nieprzespane noce, hektolitry wypitych kaw i godziny spędzone na internetowych stronach „MK 4" nie zostały w pełni zrekompensowane (teraz się prześpijmy). „Mortal Kombat 4" anonsowany był jako hit. Pisząc o tej grze w dziale „W toku", wyobrażaliśmy sobie produkt o niesamowicie wciągającym klimacie, perfekcyjnej, trójwymiarowej grafice oraz grywalności nie ustępującej poprzednikom. Screeny wyglądały rzeczywiście imponująco, a pierwsze doniesienia przyprawiały o dreszcze każdego fanatyka mordobić. Niestety, to co dostaliśmy do rąk podważyło reputację Johna Tobiasa i Eda Boona. Czemu? O tym jeszcze wspomnimy w dalszej części tekstu. Korzystając ze wstępu, chciałbym zaznaczyć, że ta recenzja dotyczy zarówno wersji pecetowej oraz psx'owej, więc nie zabraknie w niej porównań. Mimo to, ocena jaką wystawiamy jest jednakowa.

Kalendarium

Czy pamiętacie rok 1993? Ta data na stałe zapisała się w mojej („gRoovy" again!; w mojej też – „Baron"!) świadomości. Firma Probe wypuściła wtedy pierwsze mordobicie z digitalizowanymi postaciami. Gra cechowała się bardzo dużą brutalnością (jak na tamte czasy, dzisiaj nikogo by to nie zdziwiło). O zgrozo, Amerykanie posunęli się do bluźnierczego czynu i wycofali tą grę z salonów gier. „MK" doczekał się konwersji na PeCeta, Amigę oraz różne konsole (Super Nintendo, a nawet GameBoya). Tytuł zyskał na tyle dużą popularność, aby wyprzeć dotychczasowego króla gier z gatunku beat'em up – „Street Fightera". Charakterystyczną cechą „Mortala" była możliwość wykończenia przeciwników – właśnie to, oraz wiadra krwi najbardziej rajcowały graczy. Ponad rok później, na sklepowych półkach, pojawiło się pudełko z napisem „Mortal Kombat







l Kombat 4



2" - jeszcze większy sukces oraz liczniejsze grono zwolenników. Październik 1995 i kolejna, tym razem trzecia odsłona „Mortala". Nowi przeciwnicy plus punktowane combosy, nieziemska grywalność i nowe wykończenia, po prostu przebiły wszystko.

Nieco Fabułki...

Fabułę „Mortal Kombat" znają już pewnie wszyscy maniacy tytułu. Mimo tego, warto ją przypomnieć. Oddajmy zatem głos Raidenowi (uwaga, oto odzywa się trzecia osoba oprócz „Barona" i „gRoovy'ego"), który opowie nam, jak to było przed wiekami. „Tysiące lat temu w walce z najstarszym upadłym Bogiem, Shinokiem, byłem odpowiedzialny za śmierć całej ludzkiej cywilizacji. Aby pozbyć się wszystkich gróźb, wszcząłem wojnę, która pogrążyła Ziemię w ciemności przez wieki i zesłała Shinoka do miejsca zwanego „Nicością". Teraz, kiedy Shao Khan poległ z rąk ziemskich wojowników, Shinok znalazł sposób na ucieczkę z „Nicości". Wojna zaczyna się ponownie, jednak tym razem mogą ją wygrać śmiertelnicy...". Do czwartej edycji turnieju „Mortal Kombat" staje 15-tu zawodników, część znana z poprzednich edycji gry:

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Midway
Data wydania:	Wrzesień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC, PSX, N64
Wymagania Techniczne:	Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Tanya, Reptile, Jax, Liu Kang, Johny Cage, Scorpion, Sub-Zero, Raiden oraz kilku nie znanych do tej pory, jak Kai, Jarek, Fujin, Shinok, Reiko i Quan Chi.

Nim przystąpimy do prawdziwej rozgrywki musimy wybrać jeden z czterech trybów rozgrywki. Pierwszy to Arcade – czyli normalna wyżywa. Następnie mamy Team – tak jak w „Mortal Kombat 3" - przegrany schodzi, wchodzi następny itd. (maksymalnie do pięciu graczy), Endurance – normalna walka przeciw komputerowi - jeżeli przegrasz choćby jedną rundę, kończysz grę, Practice – tu możesz potrenować wszystkie ciosy, czy combosy, Tournament – dobry w chwili, kiedy zwala się do Ciebie rodzinka z chmarą małego rodzeństwa – odpalasz im turniej i niech wyłonią między sobą zwycięzcę.

Kwintesencja Prania Po Ryjach...

Wszystkie postacie mają ten sam zestaw ciosów podstawowych, natomiast różnią się tylko specjalami, combosami oraz fatalitami. Combosy z „MK3" całkowicie poszły w odstawkę. Przypominają one teraz kombinacje połączenia ciosów plus specjali (brzmi trochę głupio, ale tak jest - przyp. „Barona"), czyli podobnie jak w „MK2". Są może one trochę trudniejsze do wykonania, ale za to dają większą satysfakcję i są efektowniejsze. Autorzy wprowadzili limit combosów do 45%. Po przekroczeniu tej granicy wyskakuje duży napis „Maximum Damage" i gracz zostaje odrzucony od osiniaczonego ciała rywala. Ponadto panowie z Midway posunęli się dalej i wprowadzili tzw. uniwersalne comba. Naszym zdaniem to wielki plus tej gry – nie ma już sytuacji, gdzie jeden z zawodników (np. Kabal) miał najmocniejsze combo, teraz szanse są równe, a wygrana zależy od strategii gracza. „Mortal Kombat 4" jest znacznie mroczniejszy od swoich poprzedników. Zrezygnowano z zakończeń typu babality czy friendship. Są tylko dwa rodzaje fatalów oraz dwa stage fatality. System walki pozostał nietknięty – nadal za podstawowe ciosy służą nam high punch, low punch, high kick oraz low kick. Może gRu lubi takie cyrki, ja jednak (tzn. Baron) wolę rozwiązanie stosowane w „Tekken 3" – wygodniejsze no i przyzwyczaiłem się do nich. Ponadto, nie można zapomnieć o dodaniu broni do zestawu ciosów – każda z postaci ma własną broń białą, którą wywija po użyciu LP i HP. Warto też wspomnieć, że można podnieść opuszczoną przez przeciwnika broń oraz korzystać z leżących na planszach przedmiotów – kamienie, ludzkie czaszki mogą być bardzo przydatne jako pociski w walce. Niby są to jakieś zmiany, jednak uważamy, że daleko im do rewolucji.



Grafika Pseudo 3D...

Zapowiedzi, jakoby gra miała być w pełni 3D spełzły na obietnicach. Kamera stoi nieruchomo prawie przez cały pojedynek i zmienia się tylko podczas rzutów i fatalów. Niby też można robić uskoki w głąb i do ekranu, jednak podczas gry nie ma zbytniego sensu zajmować się tym. Grafika na PC jest wykonana w wysokiej rozdziałce, co znacznie wyprzedza wersję na PSX'a – niska rozdzielczość, brzydkie tekstury, jednym słowem żałoba. Ponadto postacie bardzo zmniejszono w porównaniu do automatu – są mniejsze, brzydsze i poruszają się bardziej sztucznie. Jedynym elementem, jaki zasługuje na wyróżnienie (PlayStation), to renderowane filmiki po zakończeniu gry poszczególnymi postaciami. Obaj jesteśmy weteranami wszystkich części i musimy przyznać, że podobnie jak grafika, także i muzyka nie jest niczym szczególnym. Te same sample, te same dźwięki, krzyki i odgłosy. Absolutnie nic szczególnego.

Chłopaki z Midway mówili, że jeżeli „MK4" odniesie zasłużony (???) sukces, będą gotowi wypuścić kolejną – już piątą – część. Niestety, chyba nici z ich planów, ponieważ czwarty Mortal to produkcja najsłabsza z całej serii, zawierająca liczne błędy (m.in. nie podtrzymujący poprzedniczek klimat, sztywne ruchy przeciwników, żałosne dźwięki), które w znacznym stopniu obniżają główną ocenę. Jak widać, nie wystarczy próbować wydać grę opartą na najnowszych trendach, ale trzeba jeszcze za tymi trendami nadążać. O ile pecetowcy nie doczekają się „Tekkena 3", to graczom PSX polecam ten właśnie tytuł, jako substytut dla „MK4". Jak wynika z oceny, gra jest przeciętna.

gRoovy & Baron Jack

Grafika 65% Grywalność 65%
Oryginalność 20% Dźwięk 70%

„Mortal Kombat 4" w zamierzeniu miał powalić na kolana całą konkurencję. Skończyło się na przechwałkach.

WERDYKT 55%


Andy wystraszony sadystycznymi praktykami belfra ucieka ze szkoły.

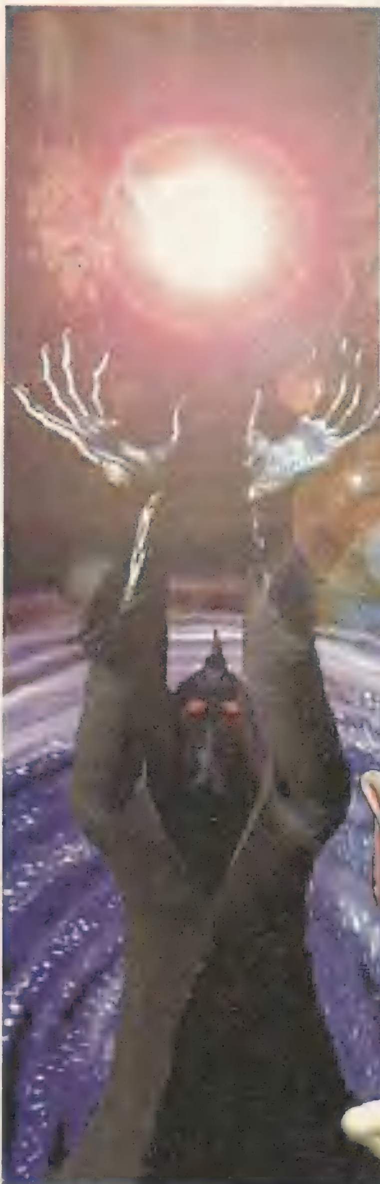

Podczas błogiego odpoczynku, jego pies Whisky zostaje porwany.


Aby uratować przyjaciela, wybiera się w pełną niebezpieczeństw podróż...


...do Krainy Ciemności, rządzonej przez złowrogiego Władcę.

Heart Of Darknes

Czy w obecnie panującej gorączce gier 3D, robiona ponad 4 lata „Heart of Darkness" wytrzyma konkurencję? Dopóki gry nie zobaczysz, możesz mieć pewne wątpliwości.





Początkowo trudno było mi uwierzyć, że trzymam pudełko z najnowszą grą Infogrames. Jako zapalony fan gier platformowych zaczynałem powoli wątpić, że ta gra zostanie w ogóle wydana. Jej premierę odwlekano tak długo, że część graczy i prasy po prostu zrezygnowała ze śledzenia dalszych losów produkcji. Zobaczmy, czy było warto czekać.

Mroczna Opowieść

Gra rozpoczyna się ponad sześciominutowym intrem, w którym poznajemy głównego bohatera gry, Andy'ego. Jest on zwykłym chłopcem, który podobnie jak większość dzieciaków nie przepada za szkołą i obrzydliwymi belframi. Jego najlepszym przyjacielem jest Whisky, łaciaty piesek z którym pewnego razu wybiera się do parku. Tam oglądają wspólnie zaćmienie słońca. Wtedy jego kompan zostaje porwany. Andy natychmiast decyduje się pomóc przyjacielowi. Wraca do domku i używając superpojazdu wyrusza na spotkanie z Panem Ciemności. Od tej pory mamy do przemierzenia osiem sporych poziomów, a do obejrzenia kolejny kawał historii Andy'ego.

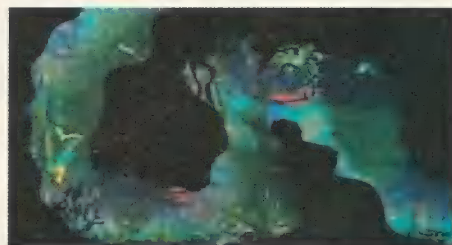
Mroczna Kraina

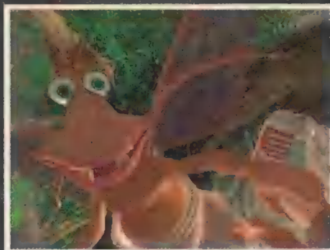
Miejsca, jakie przemierza nasz bohater są bardzo różne. Zaczynamy zabawę w kanionie, potem znajdziemy się w dżungli, pod wodą, w jaskiniach, kilku wioskach, na drzewach, pod ziemią, na stoku wulkanu i w kilku innych, mrocznych miejscach. Naszym głównym wrogiem jest wielki, czarny Pan Ciemności oraz przy okazji jego podły sługus – różowy trąbal. W czasie gry przyjdzie nam pokonywać całe zastępy zjaw – są czarne i jedyne o czym marzą, to zjedzenie Andy'ego. Ponadto, nasze ciężkie życie będą nam uprzykrzać wielkie węże, piranie, gąbki i kilka większych paskudztw. Naszą jedyną bronią jest spryt oraz dwa rodzaje pocisków – początkowo (i na samym końcu gry) będzie to karabin elektryczny własnej roboty, przez większość gry posługiwać się będziemy strumieniami zielonej energii, a czasem będziemy bezbronni i jedynym wyjściem z trudnej sytuacji będą szybkie nogi i dalekie skoki. Podczas swojej podróży natkniemy się też na sporą liczbę pułapek i zagadek. Czasem ich rozwiązanie będzie proste, a czasem poświęcisz im nawet kilkanaście minut.

INFO	
Wydawca:	Infogrames
Producent:	Amazing Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel./160
Dystrybucja:	Sony Poland/Mirage
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Nie Mroczna Grafika

Już w zapowiedziach dwa, trzy lata temu, gra wyglądała urzekająco. Pomimo tego, że tła są renderowane, to nie są statyczne. Widać wyraźnie głębię ekranu, a niektóre elementy tła są ślicznie animowane. Stwarza to wrażenie, że wszystko dookoła żyje i możemy się o tym przekonać sami. Większość plansz zachwyca swoim pięknem i szczegółowością wykonania. Przyznam się szczerze, że w dwuwymiarowej




Gdzie spotyka Amigo, nowego przyjaciela...


...który niejednokrotnie ratuje go z wielkich opresji.


Do pomyślngo wykonania misji nieoceniona będzie pomoc Amigo...


...oraz jego wesołych pobratymców. No to do dzieła...

S



platformówce nie widziałem jeszcze ładniejszych podkładów. Unikalną cechą gry jest to, że gra i renderowane wstawki są mocno ze sobą zintegrowane, przez co nie występują tylko między levelami, ale także podczas normalnej rozgrywki. Co ważniejsze, to fakt, że gra toczy się płynnie i nie jesteśmy w stanie uchwycić miejsca, gdzie kończy się jeden etap gry, a zaczyna następny. Trzeba też pochwalić sam poziom wykonania przerywników – są kolorowe, zabawne i wspaniale utrzymują klimat całości. Ich ilość wymusiła także większą niż standardowa pojemność gry – „Heart of Darkness" dostarczana jest na dwóch krążkach.

A Gdzie Jest Muzyka?

Tu jest problem, gdyż muzyki prawie nie ma. To co słychać, to w większości pojedyncze dźwięki i krótkie wstawki, które powinny współgrać z resztą. Niestety, jedyne co słychać dobrze, to odgłosy naszego bohatera, strzały z karabinu, krzyki i wrzaski potworków i odgłosy środowiska (ptaszki, pluski wody, świst wiatru itp.). Szkoda że nie popracowano nad muzyką – w wielu grach dobre udźwiękowienie pomaga w grze i podkręca klimat.

„Mimo, że gra nie wnosi nic nowego do gatunku, to ciupanie w nią należy do przyjemności"

Droga Przez Mękę!

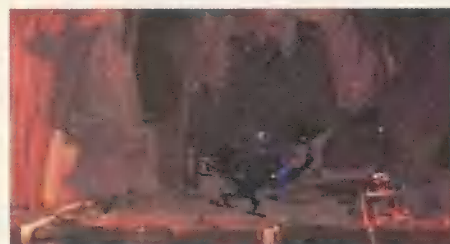
W grze zastosowano, znany z Abe's Odysee, sposób kontynuowania przygody. Nasz bohater ma nieskończenie wiele żyć, a po śmierci zaczyna grę od umieszczanych co jakiś czas miejsc restartowych. Jaki jest tego skutek? Z jednej strony odpada stres związany ubywającymi życiami, z drugiej jednak istnieją pewne miejsca w grze, gdzie będziesz zaczynał grę po kilkadziesiąt razy od początku. Pomimo tego, że w grze zastosowano trzy stopnie trudności, to i tak wielu graczom nieraz puszczą nerwy. Istnieje kilka takich momentów, że pewne akcje wydają Ci się niemożliwe do przejścia. Gdy tak próbujesz raz, drugi, piąty, po pewnym czasie uda Ci się przebrnąć dalej. Niby to dobrze, że gra oferuje rosnący poziom trudności, co z tego jednak, jeśli jest i tak trochę za krótka (osobiście skończyłem grę na poziomie Normal w dwa wieczory). Jak na grę na dwóch krążkach, za ponad 200 złotych to odrobina za mało. Jeśli program zauważa, że męczysz się na jednej zagadce kilkanaście razy, to na ekranie pojawi się tips, który objaśni najprostsze sposoby pokonania tych zagadek. Przyznam, że w jednym miejscu sam skorzystałem z takiej pomocy.

Co My Tam Jeszcze Mamy...

Powyższy akapit bardzo rzutuje na grywalności – mnie gra przypadła do gustu i to nawet nie za ładną grafikę, ale za całość doświadczenia, jakim było dla mnie ukończenie gry. Zdaję sobie jednak sprawę, że znajdą się osoby, które stwierdzą, że gra jest za krótka, za trudna i za płytka. Do gry autorzy dołączyli specjalne okulary, które pozwalają widzieć Andy'ego dobry i co w trójwymiarze. Jest to najważniejsze nowatorski pomysł. Szkoda natomiast, że nie pokuszono się o obsługę Dual Shocka, jednak zważywszy na czas poprzedzający wydanie gry, może to i lepiej, że nie przekładano premiery, aby tylko zaimplementować tę funkcję. Podsumowując, gra jest przykładem tego, że w okresie szału na gry 3D można zrobić solidną produkcję 2D, która da wielu graczom masę dobrej zabawy. Jeśli jesteś wystarczająco sprytny aby grać bez dłuższych zacięć, to potraktujesz „Heart of Darkness" jako dobry film rysunkowy, w którym bierzesz udział i jeśli lubisz platformówki, to gra na pewno Ci się spodoba i spędzisz przy niej miłe chwile. Uważam jednak, że gdyby wyszła chociaż rok wcześniej, to ocena na pewno przekroczyłaby 90%. Życzę dużo cierpliwości i dobrej zabawy.

Baron Jack





Grafika 95% Grywalność 75%
Oryginalność 79% Dźwięk 74%

Jedna z najlepszych pozycji na rynku platformówek 2D. Na pewno się nie zawiedziesz.

WERDYKT 81%





Road Rash 3D



Co tu dużo mówić. Stary, dobry „Road Rash" zyskał trzeci wymiar, kilka bajerów i po raz drugi atakuje rynek gier konsolowych.

INFO	
Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Electronic Arts**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Gdy Oficjalny Polski PlayStation Magazyn przedstawił ekskluzywne preview tej gry, nie mogłem się doczekać, kiedy gra dojdzie do Polski. Teraz znowu nie mogę się doczekać, kiedy kupię ją na własność. Jeśli i Wy macie dylemat, postaram się go rozwiązać.

What The Hell Is It?

Możemy wybierać spośród dwóch sposobów rozgrywki – pojedynczy wyścig i cała kariera. W pierwszym wybieramy dowolny motor i dowolną trasę i ruszamy na zawody. Tę opcję można śmiało potraktować jako trening przed karierą. Dopiero w tej drugiej opcji gra nabiera rumieńców i potrafi przykuć każdego wielbiciela wyścigów na długi czas. Oprócz tego, jak w każdej grze jest możliwość ustawienia sterowania, muzyki i efektów dźwiękowych oraz przesłuchania wszystkich muzyczek z gry (tej opcji radzę przyjrzeć się szczególnie). Warto tu zwrócić uwagę na fakt, że nazwy większości tych opcji są trochę egzotyczne i czasem dopiero po włączeniu dowiadujemy się o ich zastosowaniu. Tak jednak postanowili autorzy, że gra w każdym elemencie ma nawiązywać do klimatu rockersów i gangów motocyklowych. A propos motocykli – w grze są ich cztery rodzaje – wyścigowe, ścigacze (nie bardzo łapię różnicę między tymi dwoma), krążowniki i typ określony jako „Rat". W każdym rodzaju znajdziemy trzy cacka różniące się nie tylko wyglądem, ale także czterema cechami – szybkością, przyspieszeniem, wytrzymałością i łatwością manewrów. Im lepszy motorek, tym więcej zapłacimy za jego posiadanie (tylko w opcji kariery).

That's Cool!

Przeniesienie gry do trzeciego wymiaru, moim zdaniem, wyszło jej na dobre. Zyskała na dynamice, wyglądzie i przy okazji na grywalności. Wszystkie postacie motocyklistów, cała okolica, czyli domy, drzewa, mosty, barierki czy tunele są trójwymiarowymi wielobokami bardzo dobrze teksturowanymi. Podczas „przymusowych postojów" gra wygląda trochę pikselowato, jednak podczas szybkiej jazdy, drobnych niedoróbek w grafice praktycznie nie widać. O ile sylwetki motocykli robią duże wrażenie, to krajobrazy amerykańskich dróg po prostu powalają na ziemię. Przy-










znam się, że jeszcze w żadnej grze nie obejrzałem tylu zróżnicowanych terenów. Ciekawostką jest fakt, że tory, po których jeździmy, nie są jakimiś kolejnymi trasami, tylko wybranymi fragmentami z mapy jakiegoś stanu (w dużym uproszczeniu). Przed wyścigiem, z siatki dróg na tym obszarze, wybierany jest właściwy odcinek. Dlatego podczas jazdy nie zdziwcie się, gdy zobaczycie skrzyżowanie, na którym komputer każe Wam skręcić w lewo. Warto wymienić chociaż kilka wspaniałych widoków, na jakie napotkasz po drodze: plaże, sady, miasta, porty, wiejskie drogi, kaniony, tunele i wiele innych. Nie wolno zapomnieć jeszcze o jednej unikalnej cesze gry – sposobie tworzenia krajobrazów. Przyznam się, że gdybym nie czytał wspomnianego wcześniej preview w PSM, to nigdy sam bym tego nie zauważył. Jeśli jednak po przeczytaniu tej recenzji przyjrzycie się dokładnie grze, to sami przyznacie mi rację. Aby odciążyć procesor i jednocześnie nadać grze realistyczniejszego wyglądu, zastosowano trik, polegający na wyświetlaniu w tle płaskiej bitmapy, np. miasta, która w miarę zbliżania się do niej, powiększa się i ostatecznie zmienia się na trójwymiarowe obiekty. Najlepiej to widać, gdy linia horyzontu jest mocno oddalona, a my zbliżamy się do jakichś większych zabudowań. Efekt jest niezły, ponieważ znika znany z wcześniejszych gier efekt monotonnego, nieruchomego horyzontu. Na koniec, będąc przy grafice, nie można zapomnieć o odjazdowych filmikach, towarzyszących całej grze. Zaczynając od intra, poprzez wstawki po każdym wygranym lub przegranym wyścigu aż po filmik informujący o przejściu do następnego levelu i outro – są wykonane świetnie i diabelnie podtrzymują klimat gierki. Gdy patrzę na te bryczki z silnikami większymi od niejednego silnika samochodowego i gdy przyjrzę się gostkom z brodami do pasa, ciemnymi okularami, pędzącymi na swoich żelaznych rumakach... Trochę się rozmarzyłem, jednak wracając do wstawek FMV, trzeba powiedzieć, że jest ich naprawdę sporo (naliczyłem ponad 10 dla zwycięzców i podobną liczbę w przypadku przegranej).

My God, It's Fuc... Good!

W większości gier EA muzyka jest jednym z najbardziej dopracowanych elementów gry. Tak jest i tutaj. Wystarczy spojrzeć na ocenę cząstkową w tabelce dotyczącą muzyki. Nie dość powiedzieć, że w nagraniu ścieżki dźwiękowej brało udział sześć prawdziwych grup rockowych (m.in. CIV, Sugar Ray, Full of the Mouth, Kid Rock), i każda z nich nagrała od 2 do 4 zaj... kawałków. Wspomniana wcześniej opcja przesłuchiwania pozwala obejrzeć wykonawcę i posłuchać ich utworów. Gdy jednak wyjedziemy na drogę, to ta sama muzyka zyskuje nowy wymiar – jest dynamiczna, szybka, ostra i bez niej gra byłaby nijaka i nieciekawa. Tak dobrze dobranych utworów do wyścigowej gry nie miała jeszcze żadna gra wyścigowa – nawet „Gran Turismo" w wersji europejskiej może chylić czoła przed gierką EA w kategorii oprawy muzycznej. Nie gorzej jest z efektami dźwiękowymi – odgłosy silników (dla krążowników - niskie i potężne, a dla sportowych motorów wysokie i wyjące), dźwięki towarzyszące stłuczkom, potyczkom (odgłosy łańcuchów, kijów baseball'owych, pałek elektrycznych) oraz jęki rozjeżdżanych przechodniów i motocyklistów wylatujących przez kierownik w ścianę budynku. Podsumowując, muzyka i efekty są jednym z najlepiej dopracowanych elementów gry.

Last But Not Least

Grywalność można podsumować jednym zdaniem – jeśli lubisz wyścigi motorowe, to nie możesz przegapić „Road Rasha 3D". Gra jest tak dynamiczna, zakręcona i brutalna, a przy tym odpowiednio trudna, że nie pozwala się oderwać od telewizora. Gdy pogracie w nią trochę, sami przyznacie, że jedną z największych przyjemności jest przywalić gostkowi z kopa tak, aby władował się w nadjeżdżający z przeciwka samochód. Szkoda, że nie można używać do walki niczego innego poza rękoma i nogami – może jestem lamer i nie znalazłem tej opcji, jednak gdy kończę trzeci level kariery nie natknąłem się na taką możliwość. Na zakończenie trzeba stwierdzić, że mimo niezbyt dopieszczonej grafiki, gra jest jedną z najlepszych wyścigów motorowych (dla mnie najlepszą) na PlayStation, a to za sprawą ogromnego zróżnicowania tras, czadowej muzyki i gangsterskiego klimatu. Polecam wszystkim.

Baron Jack



Grafika 75% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 95%

Wciąga jak trąba powietrzna – od dzisiaj zbieram kasę na własnego Harley'a.

WERDYKT 89%







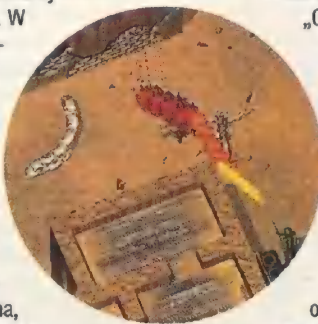
Army Men

INFO	
Wydawca:	Ubi Soft
Producent:	3DO
Data wydania:	Wrzesień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Oto gra wojenna, w której ścielący się gęsto trup nie wiąże się z jękami cierpienia i wiadrami bryzgającej posoki. Jak to możliwe? Tym razem walczą plastikowe żołnierzyki.

Bawić się w wojnę można na wiele sposobów. Jedni, tak jak Cefek, latają F-15, wrzucając Saddamowi bombki choinkowe do basenu. Inni biorą przykład z Kayackasha, który zamknięty hermetycznie w swym pokoju, wysyła na rzeź setki oddziałów w kolejnej strategii RTS. Jeszcze inni, niczym Boguś Linda, zostają demonami wojny. Tymczasem firma 3DO postanowiła wysłać na front zwykłe, zielone figurki plastikowych żołnierzyków. W „Army Men" zostajemy dowódcą plutonu takich właśnie wojaków, wyjętych prosto z pudła z zabawkami z czasów, gdy każdy z nas na komputer mówił jeszcze „papu", albo – jak kto woli – z filmu „Toy Story". Sama idea dowodzenia oddziałem kilku ludzi przypomina jako żywo hit ostatnich tygodni – „Commandosa", którego duch i wysoka nota (91%) w sposób nieunikniony będą wisiały nad tą recenzją.

Autorzy „Army Men" przygotowali dla nas prawie 30 misji, rozgrywających się w trzech sceneriach – pustynnej, zimowej i dżunglowatej. Początkującym radzę zajrzeć najpierw do obozu treningowego, gdzie można zapoznać się z podstawowymi zasadami sterowania swym dowódcą i resztą kompanii, użycia broni i pojazdami. Pod tym względem gra jest zadowalająco urozmaicona. Oprócz zwykłego karabinu czekają na nas moździerze, granaty, miny, bazooki i inne im podobne. Z tak zwanego „zmechu" mamy wozy opancerzone, czołgi, jeepa i ciężarówkę, a z dodatków specjalnych – przydzielane czasem przez dowództwo wsparcie lotnicze, desantowe i rozpoznawcze. Również zadania jakie przyjdzie nam wykonywać są ciekawe, a czasami nawet, jak na typową grę wojenną, dość pokręcone. W większości przypadków będą to jednak misje zwiadowcze, ataki na wrogie umocnienia, czy wreszcie eliminacja VIPów. Cały szkielet gry został dobrze przemyślany, więc gracz nie będzie się nudził.



Niestety tak ciepłych słów nie można powiedzieć o wykonaniu, które w „Army Men" prezentuje poziom sprzed co najmniej roku. Większość szarych scenerii jest monotonna, dekoracje powtarzają się, a wybuchy prezentują w sposób wręcz żenujący. Muzyka i wszelkie odgłosy niby i są, ale nie jest to coś szczególnie wpadającego w ucho. W ten sposób grający zbyt szybko popada w rutynę. Jeśliby porównać grę 3DO z „Commandosem", to plastikowi żołnierze wypadną bardzo blado. W produkcji Pyro każda misja zachwycała krajobrazami, epickim rozmachem, w lesie ptaki śpiewały, przy tamie huczała spiętrzona woda tak, że aż filtr na monitorze wibrował. „Army Men" wydaje się przy tym papierowy i biedny. Podobna zależność zachodzi, gdy przyjrzymy się bliżej samej rozgrywce. W „Commandos" trzeba było pilnować, aby jak najdłużej pozostać nie zauważonym, zaś każdy szmer zwracał uwagę strażników. Tam ciało zaciukanego szwaba trzeba było czym prędzej ukryć, a i tak reszta jego towarzyszy natychmiast zdradzała oznaki zaniepokojenia. Tymczasem „Army Men" oszczędza nam takich subtelności. Wystarczy dużo amunicji i wytrzymała myszka, którą mlaskać będziemy bez ustanku. Na większość akcji najlepiej jest wybrać się samemu (!), gdyż sterowana przez komputer drużyna nie odznacza się specjalną inteligencją, a najczęściej sztab wymaga od nas utrzymania jej przy życiu. Gra zmienia się wtedy w kolejny odcinek „Rambo" – wpadamy do bazy z kałachem, ratatatataaa, trup ściele się gęsto, łapiemy co trzeba, zabieramy leżące „przypadkowo" pod ścianą apteczki, nawiewamy do własnej bazy. Najgorsze jest jednak to, że autorzy tylko w ten sposób zaplanowali zakończenie misji. Innych ścieżek po prostu nie ma. O realizmie sytuacji, w której jeden wojak wycina w pień pułk wrogiej piechoty – pozwólcie – nie wypowiem się głośno.

„Commandos" i „Army Men" to w pewnym sensie dwie różne gry. Ta pierwsza subtelna i piękna, ta druga, skupiona na ciągłej wymianie ognia. Niemniej ze względu na tematykę i prawie równoczesne pojawienie się na rynku, nie sposób ich ze sobą nie porównywać, a takie porównanie wypada stanowczo bardziej na korzyść produkcji ludzi z Pyro. I to nie tylko w kwestii oprawy graficznej i muzycznej – po prostu – kierując komandosami bawiłem się znacznie lepiej, niż plastikowymi żołnierzykami. „Army Men" nie jest grą złą, ma nawet swą specyficzną atmosferę. Zabrakło jej jednak tego blasku, który nie pozwala oderwać się od monitora. **Piotres**

Grafika 50% Grywalność 60%
Oryginalność 90% Dźwięk 50%

„Commandos" ustawił poprzeczkę tak wysoko, że plastikowi żołnierze nie poradzili sobie z jej przeskoczeniem.

WERDYKT **68%**

INFO

Wydawca:	Grolier Interactive
Producent:	Veritas Production
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Xenoracy

Ludzie mają to do siebie, że kiedy brakuje im wrogów zewnętrznych, przeciwko którym mogliby walczyć, zaczynają się nudzić i bić się między sobą.


Jak to na wojence ładnie...

Ponieważ do roku 10600 prawie wszystkie obce rasy zostały już spacyfikowane, cztery frakcje na które podzieliła się ludzkość zaczęły ostrzyć sobie ząbki na siebie nawzajem. W chwili obecnej dochodzi jedynie do sporadycznych starć, lecz brakuje naprawdę niewiele, aby przerodziły się one w wojnę totalną i stały początkiem końca naszej cywilizacji. Zadanie zapobierzenia takiemu rozwojowi wydarzeń zrzucono na głowę United Planet Nations — organizacji, której jedynym celem jest od tej pory zachowanie równowagi sił w układzie słonecznym. To właśnie od Ciebie — jednego z pilotów UPN będzie zależał los całej ludzkości. W końcu nie wiadomo, czy obcy nie czekają tylko na moment, w którym będzie za słaba aby odeprzeć ich atak...

Miesiąc temu zostaliśmy zaatakowani takimi tytułami, jak „X-Com: Interceptor", czy „Descent: Freespace", które jeszcze przez długi czas będą przykuwać do komputerów spore stadko graczy. Nie ma się więc co dziwić, że przy takiej konkurencji nowy produkt Veritas Production — „Xenocracy" przejdzie raczej bez echa.

Rozpoczynając grę musicie dokonać wyboru między dwoma trybami. Na początek polecam pierwszy z nich, czyli Arcade — zestaw prostych misji typu „zabij tych złych", który można potraktować jako trening przed drugim rodzajem zabawy — trybem Simulation. Tu sprawy nieco się komplikują i na wasze główki poza wciskaniem fire i wywijania joyem spadnie jeszcze wybór misji, skrzydłowego, maszyny i uzbrojenia, a także przyznawanie funduszy na prowadzenie badań nad nowymi rodzajami pukawek. Po wykonaniu każdego zadania będziecie mogli obejrzeć sobie wiadomości, z których dowiecie się o nastrojach panujących na poszczególnych planetach, o nowych bazach pirackich, wynalazkach i tym podobnych. Wszystko to wygląda bardzo ładnie i przez pierwszych kilka misji daje graczowi złudzenie, że ma większy wpływ na to co się wokół niego dzieje, niż w rzeczywistości. Po jakimś jednak czasie czynności wykonywane przez was poza lataniem i strzelaniem sprowadzać się będą do wybrania zadania, które wspomoże planetę będącą najbardziej „do tyłu" i wymianie uzbrojenia.





Na szczęście walki kosmiczne — czyli jak by nie patrzeć dziewięćdziesiąt procent zabawy — prezentują się o wiele lepiej. Ich największym plusem jest śliczna (zwłaszcza na dopalaczu) grafika. Trafione myśliwce wybuchają od razu, lub unoszą się bezwładnie ciągnąc za sobą warkocz dymu, by po chwili eksplodować. To jeszcze nic — dopiero ostrzelanie frachtowca serią niekierowanych rakiet potrafi zwalić z nóg. Wyobraźcie sobie, jak kolejne sekcje eksplodują odsłaniając szkielet wciąż funkcjonującego statku — a must see! Autorzy gry tworząc do niej myśliwce chcieli wykazać się oryginalnością, ale jak na mój gust nieco przesadzili, gdyż maszyny biorące udział w walce wyglądają (zwłaszcza bombowce), jak „Frutti di Mare". Dźwięk nie stoi na takim poziomie jak oprawa graficzna — prawdę mówiąc ogranicza się jedynie do monotonnej muzyki i kilku mało przekonywujących efektów specjalnych. Podobnie sprawy się mają z inteligencją komputerowych przeciwników, którzy opanowali tylko kilka podstawowych manewrów. Na szczęście w późniejszych misjach braki te z powodzeniem nadrabiają liczebnością, nudzić się więc nie powinniście.

I to by było na tyle. „Xenocracy" tylko nieznacznie wybija się ponad przeciętną, lecz przy tak mocnej konkurencji raczej nie będzie stanowić łakomego kąska. Owszem, fanatycy gatunku posiedzą przy nim parę dni, ale za rok większość z nich zapomni, że coś takiego w ogóle istniało. Pozdro! ***Kayackash***

Grafika 93% Grywalność 75%
Oryginalność 70% Dźwięk 60%

Główną zaletą „Xenocracy" jest świetna grafika, reszta natomiast wykonana została jedynie poprawnie.

WERDYKT 70%

World League Soccer 98

INFO

Wydawca:	Eidos Interactive
Producent:	Silicon Dreams
Data wydania:	Już jest
Cena:	160,00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Niedawno skończyły się Mistrzostwa Świata w piłce nożnej, w których zwyciężyła drużyna Francji.

Teraz nadszedł czas powrotu do polskiej rzeczywistości. Jedynym blaskiem w tym naszym bagienku są kolejne wygrane naszej reprezentacji. Niewiele, ale zawsze coś.

Ostatnio każdą symulację piłki nożnej porównuje się do „World Cup 98", czego nie nazwałbym błędem. Tak samo można zrobić z nowym produktem wydanym przez Eidos Interactive „World League Soccer 98". „WLS98" to też jest jak „Actua Soccer 2" i „WC98" światowa ekstraklasa, ale do tej najściślejszej czołówki jej trochę brakuje. Główny problem „WLS98" to system sterowania piłkarzami. Składa się on prócz czterech klawiszy kierunkowych, z jeszcze sześciu innych. Z tego powodu przez długi czas poznajemy gorycz porażki nie mogąc dokładnie zagrać piłki, czy jej wybić spod nóg rywala. A to początkujących może zrazić do grania. Oczywiście gdy posiadamy pad lub joystick, to gra staje się prostsza, ale przecież nie każdy posiada takie przystawki. Duże problemy stworzyło mi odpowiednie skonfigurowanie opcji gry odpowiedzialnych za grafikę, co podobno jest spowodowane posiadaniem karty graficznej opartej na chipsecie S3. Dla mnie to głupota, bo tych kart w Polsce jest chyba najwięcej. Problem rozwiązuje posiadanie akceleratora.

„WLS98" od strony graficznej wygląda bardzo dobrze, pomimo tego, co zauważył Baron Jack w naszych redakcyjnych rozważaniach, że zawodnicy są trochę za szerocy w barach (małe Terminatory). Jest to być może spowodowane tym iż do techniki Motion Capture wykorzystanej w grze pozował Les Ferdinand (zawodnik Tottenhamu Hotspur i reprezentant Anglii), który do najmniejszych nie należy. Ale to nie przeszkadza, bo dzięki Lesowi, a głównie jego wysokiej technice użytkowej mamy możliwość w czasie meczu pokazania szeregu sztuczek piłkarskich, niespotykanych dotąd w jednej grze. Przez to tytuł nie staje się monotonny, a strzelenie pięknej bramki na przykład z pół woleja, to niesamowita radocha. Do tego dochodzi opcja replay, która jest bardzo fajnie rozwiązana i można się swoim strzałem upajać w nieskończoność. Atmosferę meczu nie tylko tworzą zawodnicy i bramki, ale także trybuny, które nareszcie lepiej zostały pokazane niż w innych tego typu grach. Co prawda trochę schematycznie poruszają się kibice, ale to już nie jest dykta rzucona w tło. Oczywiście nie mogło zabraknąć zmiennych warunków atmosferycznych, a także możliwości wyboru stadionu. Mnie się udało kilka stadionów rozpoznać i wiem do jakich klubów w rzeczywistości należą. Kolejnym czynnikiem budującym atmosferę meczu jest komentarz, którego w grze użyczył m.in. Ray Wilkins, do niedawna znakomity piłkarz, a obecnie jeszcze grający menadżer. Jego komentarz nie jest może do końca zbyt profesjonalny, ale potrafi dość celnie odzwierciedlić sytuację na boisku. Zresztą, kto w czasie gry słucha komentarza? Na to nie ma czasu. Każdy przecież analizuje sam na żywo wydarzenia na boisku, zmienia ustawienia drużyny w zależności od wyniku i klasy rywala. „WLS98" daje dodatkowo możliwość zmiany krycia w obronie np. ze strefy (tak jak gra AC Milan) na np. każdy swego (jak polskie kluby). Rodzaj krycia możemy ustawić znając mocne i słabe strony poszczególnych piłkarzy (brak w grze prawdziwych nazwisk piłkarzy) dzięki umiejętnością, którymi są opisani. Oczywiście w „WLS98" jak w każdej szanującej się grze jest edytor piłkarzy i możemy wpisać siebie i swoich kumpli o umiejętnościach super herosów.







Generalnie „WLS98" to gra nie dla mięczaków i na pewno nie na tydzień, ale na wiele dłużej. Szkoda jedynie, że ukazała się tak późno, bo mogła konkurencji zwinąć paru klientów, a tak...

Michał

Grafika 85% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 75%

Masz pieniądze i dużo wolnego czasu to śmiało możesz kupić.

WERDYKT 80%

INFO

Wydawca:	LG Soft
Producent:	LG Soft
Data wydania:	Już jest
Cena:	59.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Stone Axe



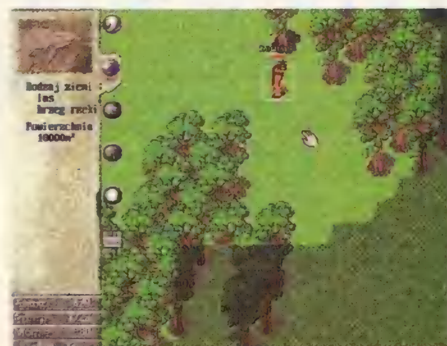
Okazja bawienia się kamieniem (zwanym przez innych łupanym) rzadko nadarza się nam, strategom. Dlatego właśnie z wielkim zdziwieniem zauważyłem leżące na moim biurku pudełko z napisem – Stone Axe. Ponoć strategia... hm. Przyjirzyjmy się temu bliżej.

W zasadzie dziś nie ma na świecie stratega, któremu nieznane byłoby pojęcie RTS. Powiem więcej, najwyraźniej rynek giercowniczy ma już powyższego gatunku dosyć. Nawet moi najbliżsi „weterani z RTS-a" przebąkują o czymś nowym... Najwyraźniej jednym z powodów wystąpienia takiej tendencji jest również coraz niższy poziom następnych klonów. Po kilkunastogodzinnym pogrywaniu w to dziełko muszę niestety stwierdzić iż należy ono właśnie do tej kategorii produktów. Dlaczego? Proszę bardzo.

Przenosimy się do czasów tak zamierzchłych, że nawet biblijny Matuzalem byłby co najwyżej noszącym w zębach koszulę szczeniakiem. Nasze praszczury paradujące li tylko w przepaskach biodrowych (chyba już wiem dlaczego nie znajdziemy tutaj ani jednej kobietki), ściskające w garści drewniano-kamienne toporki i porozumiewające się przy pomocy trzech sylab i kilku samogłosek będą stanowić naszą ekipę eksterminatorów. Nikt tego jeszcze nie próbował, temat jest więc arcyciekawy. Ale cała reszta.

Gra jest RTS-em, nie piszę „typowym", bo typowej zabawki tego typu sporo mu brakuje. Pole rozgrywki obserwujemy nieco z góry. Symuluje ono rzut izometryczny, ale nie ma z nim nic wspólnego. Dlatego obiekty istniejące na mapie wyglądają nieco dziwnie, są „przypłaskie". W zasadzie graficy mogliby włożyć więcej wysiłku w ich odpowiednie przedstawienie, ale... nie zmęczyli się w ogóle. Nasza wioska reprezentowana jest tylko przez... jeden obiekt! Co więcej – nie spełnia on w grze prawie żadnej funkcji. Po prostu pokazuje nam tylko miejsce naszego obozowiska. Bowiem przed misją wybieramy naszych zawodników, którzy będą w niej brali udział. Podczas gry NIE MOŻEMY „wyhodować" czy wyszkolić jakiegokolwiek zawodnika! To największe niedociągnięcie jakie w życiu widziałem. Po prostu zmuszeni jesteśmy korzystać z zapasu sił jakie wybraliśmy wcześniej. Oczywiście dzięki zastosowaniu takich jednostek jak np. magowie, możliwe będzie odtwarzanie sił naszych gierojów. Ale to wszystko, wróg (jak zawsze zresztą) będzie miał wielką przewagę, bowiem nie znajdziemy w nim ani krzty inteligencji. Atakowani przez nas wrogowie będą tkwili w stanie błogiej nieświadomości, lub ruszą wielką brygadą na naszego zawodnika, a przeszkodą w ich szarży będzie najmniejszy nawet strumyk. Podobnie rzecz ma się ze zwierzętami, które pasą się spokojnie na terenie naszej zabawy. Nasi myśliwi nie będą musieli specjalnie wysilać szarych komórek (jeśli takowe mają), cielęta bowiem stoją spokojnie, a o przedstawianych przez antropologów teoriach twierdzących że polowano wówczas w grupach, możemy tylko pomarzyć. Ogólnie, wszędzie przeważać będzie wielka młócka. Podobnie będzie podczas prowadzenia działań wojennych, nasi zawodnicy nie będą zbytnio nas słuchać, a drogi jakie wybiorą do wskazanego celu przypominać będą realizację powieści „W osiemdziesiąt dni dookoła świata". O najmniejszej dozie taktyki nie ma co nawet mówić. Klapa...

W grach RTS zasadniczą rolę odgrywa umiejętne zarządzanie zasobami, które wpływają na naszą siłę ofensywną. Z powodu jaki wymieniłem na początku, jakiekolwiek działanie gospodarcze mija się z celem. Ba, nie jest ono nawet zaimplementowane. Mamy bowiem zestaw kilkunastu przedmiotów, które przydzielone poszczególnym gierojom „podkręcać" będą ich charakterystyki. Rzeczy te można wytwarzać regulując odpowiednio kalendarz, w którym każdy miesiąc przeznaczony może być na wykonanie ściśle określonych czynności. Ich wybór zamyka się w starym powiedzeniu „Ora et labora". Możemy bowiem kazać naszej społeczności odbywać modły lub pracować. Wytworzone przez nich rzeczy (1 sztuka miesięcznie) zasilą naszą armię, ale będzie to tylko kropla w morzu potrzeb. Ten system jest wyjątkowo nieefektywny. Całą wielka przeciętność gry podkreślają także odgłosy, zrobione jakby na siłę i z wielkim pośpiechem.



„Stone Axe" jest więc klasycznym przykładem produktu niedopracowanego, w którym świetny pomysł został „zjedzony" przez kiepski wykonanie. ***Jagd52***

Grafika 50% Grywalność 45%
Oryginalność 80% Dźwięk 56%

Bardzo przeciętnie z momentami słabizy.

WERDYKT 51%

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	MGM Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Miesiąc temu mogliście poczytać o tej grze w wersji na peceta. Okazuje się, że warto zapoznać się z grą powtórnie, gdyż istnieje sporo różnic dzielących obie wersje.

WarGames



Gdy zostaliśmy zaproszeni na pokazowe spotkanie dla prasy, którego celem była prezentacja gry, okazało się, że istnieje sporo różnic między wersją komputerową, a konsolową. Zacznijmy jednak od przypomnienia pewnych faktów.

Gra jest dość nietypowym połączeniem strategii w czasie rzeczywistym z porządną strzelaniną wojenną. Gra oparta jest na filmie nakręconym przez MGM, który opowiada o pewnym komputerze wojennym, który zbuntował się i rozpoczął wojnę z ludźmi. Naszym zadaniem jest pomyślne zakończenie kilkunastu misji, w których przyjdzie nam niszczyć jednostki wroga, przeprowadzać desant, porywać ważne osobistości lub ratować porwanych zakładników. Dlaczego piszę, że gra jest nietypowym RTS-em? Ponieważ nie jesteśmy dowódcą wielkiego oddziału, lecz wybieramy sobie jedną lub kilka jednostek i sami musimy martwić się o powodzenie akcji. Przykładowo wcielamy się w czołgistę i sami decydujemy gdzie jechać, do kogo strzelać itp. Wtedy gra ze strategii zamieni się w zwykłą strzelaninę, gdzie liczy się przede wszystkim szybki refleks, mocne działo i odrobina taktyki, jak wykiwać oddziały wroga. Część taktyczna jest oczywiście bardziej rozbudowana – możemy na przykład dostarczać na front żołnierzy, którzy w miarę możliwości będą walczyć z wrogiem, albo zdecydować się na taktykę w stylu „Rudy 102", czyli jeden czołg przeciwko całej armii (o dziwo, w początkowych misjach można spokojne stosować taką taktykę). Trochę martwi brak jakichkolwiek opcji, typu regulacja poziomu trudności czy choćby ustawienie dotyczące dźwięku.

Grafika jest bardzo udanym elementem gry – teren walki jest całkowicie trójwymiarowy, wszędzie można wjechać i większość rzeczy zniszczyć. Teren pokryty został szczegółowymi teksturami, które doskonale oddają kilka stref klimatycznych (Syberia, Kanada, Sahara) i prezentują się znakomicie. Gdy dodamy do tego sporą liczbę warunków klimatycznych (śnieg, deszcz, mgła) i realistycznie wyglądające eksplozje, to należy przyznać, że jest to najlepiej wykonana strategia na PlayStation. Na uwagę zasługuje także wykonanie budynków i jednostek wojskowych – te ostatnie są także trójwymiarowe i dodatkowo bardzo dobrze animowane.



Muzyki i efektów dźwiękowych w grze prawie się nie zauważa – niby są, brzmią nieźle, jednak niczym nie zachwycają. Uważam, że jak na firmę robiącą filmy, to stać ich było na trochę lepsze rezultaty.

Na koniec pozostała nam sprawa grywalności. Przyznam się, że do gry podchodziłem dwa razy – początkowo nie przypadła mi do gustu, jednak po wnikliwych oględzinach, spędziłem przed ekranem kilka dobrych godzin. Poręczne rzuty kamery, stopniowy wzrost poziomu trudności, zróżnicowane misje, ładna grafika, obsługa Dual Shock'a dają dobre rezultaty. Podoba mi się fakt, że jest to jedna z niewielu strategii, gdzie ukształtowanie terenu ma wpływ na walkę – tu jest różnica czy atakujesz z górki, czy bronisz się będąc u jej podstawy, czego nie można było powiedzieć o innych dwuwymiarowych strategiach. Nie jest to typowa strategia, więc polecam ją tylko osobom, których nie zrazi spora dawka gry zręcznościowej. O ile wersja na PC była bardziej strategią, to tu postanowiono przystosować grę do sprzętu – w końcu na konsoli grają ludzie z reguły lubujący się w grach zręcznościowych. Gra jest dobra, ale niestety brak w niej kilku elementów pozwalających zaliczyć ją do bardzo dobrych produkcji.

Baron Jack

Grafika 89% Grywalność 76%
Oryginalność 80% Dźwięk 70%

Ciekawe połączenie dobrej grafiki, szybkiej strzelaniny i strategii czasu rzeczywistego.

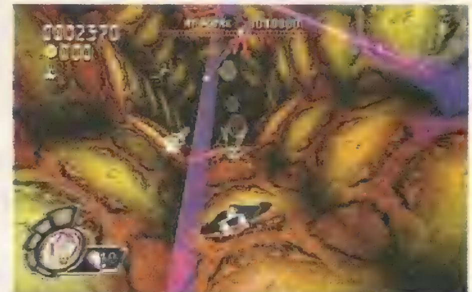
WERDYKT 75%











N20

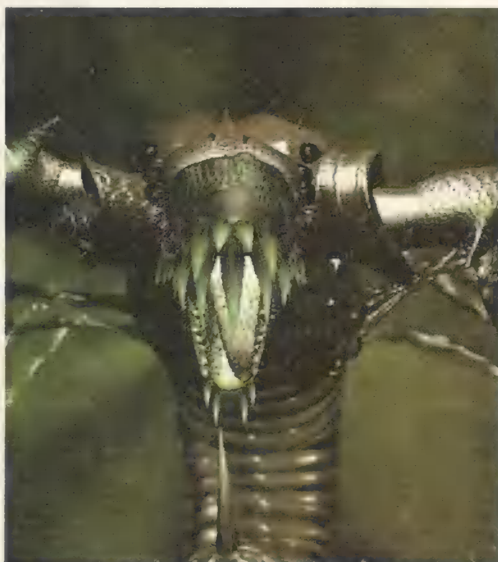
INFO	
Wydawca:	Gremlin
Producent:	Gremlin
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Dawno temu na naszych łamach mogliście podziwiać gry na konsolę Atari Jaguar. Wśród nielicznych gierek na tę maszynkę był także „Tempest X".

Dlaczego o tym wspominam? Ponieważ firma Gremlin wydała kolejny klon „Tempesta". Jeśli pierwowzór nigdy nie przypadł Ci do gustu, to nie zawracaj sobie głowy „N2O", gdyż na pewno nie znajdziesz tu nic ciekawego. Dla tych, co jeszcze nie kojarzą o co chodzi, krótkie przypomnienie zasad. Poruszamy się stateczkiem po planszy w kształcie tuby (w dużym uproszczeniu) i możemy poruszać się tylko na boki, dookoła przekroju tuby. Gdy dojedziemy do końca, kończymy level - proste. Cała komplikacja zaczyna się w momencie, gdy w naszej drodze zaczynają pojawiać się różne paskudztwa. Tak więc zbieramy dopałki, nowe bronie i strzelamy do wszystkiego co się rusza (i czasem strzela do nas). Co jakiś czas dostajemy zadanie zestrzelenia większej sztuki i tak w kółko. Proste, ale fajne.

Tym, co od razu rzuca się w oczy to klimat gierki. Jeśli wymieniłbyś takie wyrazy jak psychodeliczny, malowniczy, dziwaczny, zwariowany to wszystkie one pasują jak ulał do wyglądu gry. Co prawda niektórzy mogą kręcić nosem, gdy zobaczą, że większość przeciwników to stawonogi (pająki, muchy, komary, skorpiony itp.), jednak dla większości nie będzie to miało znaczenia. Teraz przyjrzyjmy się grafice. Jeśli uważasz, że widziałeś ładniej wyglądającą strzelaninę na PlayStation, to jesteś w błędzie – to co zobaczysz, to animacja pomykająca prawie 50 fps, podwyższona rozdzielczość i takie liczby kolorów na ekranie na raz, że mój młodszy brat dostał oczopląsu. Podczas przelotu tubą, nie tylko jej kształt będzie się nieustannie zmieniał, ale także otoczenie – jaskinia, „dyskoteka", woda, mosty, piramidy, fabryki itd. Wszystko zmienia się, jak w kalejdoskopie, przez co powoduje wyskakiwanie z orbit gałek ocznych i trwałe zniekształcenia w psychice. Wspaniale wykonano także wszelkie efekty świetlne - wybuchy, lasery, błyski, smugi rakiet i coś, co zaparło mi dech w piersiach – tzw. firewall. Jest to taki specjal, których mamy z reguły bardzo mało, a wygląda jak pierścień ognia sunący po całym obwodzie tuby, przed siebie. Nie tylko niszczy wszystko na swojej drodze, ale także wspaniale oświetla korytarz przed statkiem, szczególnie w ciemnym odcinku tunelu. Cokolwiek bym jednak nie napisał, to i tak nie zastąpi to wrażenia, jakie wywrze na Ciebie gra w akcji – podłączenie konsoli do dużego (powyżej 25 cali) telewizora przez kabel Euro pozwala rozkoszować się orgią barw i kolorów. Nie jest źle także z oprawą dźwiękową. O ile efekty dźwiękowe niczym się nie wyróżniają - po prostu wybuchy, świsty laserów i rakiet, to muzyka jest całkiem udaną mieszanką kilku stylów techno. Po prawdzie nie gustuję w takiej muzyce, ale muszę przyznać, że żadna inna nie pasowałaby lepiej do klimatu gry. Warto wspomnieć, że jeśli ktoś ma sprzęt klasy Dolby Pro Logic, to jest specjalna opcja wykorzystująca tę wspaniałą technologię. Podłączenie konsoli do wspomnianego telewizora oraz do dobrej wieży Hi-Fi, daje wspaniałe efekty. Jednym słowem, oprawa pierwsza klasa!

Trochę gorzej jest z grywalnością. O ile mnie gierka przypadła do gustu (lubię gierki oparte na klasycznych pomysłach), to znam kilka osób, szczególnie z młodszego pokolenia, którym gierka absolutnie się nie podobała. Trudno powiedzieć dlaczego – jest prosta, ładna, szybka i wciągająca. Ogromna liczba opcji konfiguracyjnych, obsługa Dual Shock'a, zróżnicowany poziom trudności i spora liczba poziomów powinna zadowolić miłośników strzelanek. Jeśli jednak kolega powie Ci, że ta gra to g..., to przed kupnem poproś o prezentację – wtedy to już twój wybór. Gierka na pewno należy do niezłych tytułów. ***Baron Jack***







Grafika 95% Grywalność 70%
Oryginalność 70% Dźwięk 89%

Jedna z lepiej wyglądających gier na Sony. Grywalność bardzo zależy od gustu gracza.

WERDYKT 72%

Nie powinienem pisać takich miłych rzeczy na początku, ale cóż – jakoś nie mam ciekawszych treści „na zaczęcie". Dobrze też, że Naczalstwo ograniczyło mnie do jednej strony dla tego „cudeńka", bo byłoby źle. No, ale przejdźmy może do konkretów. „Air Warrior 3", tak jak i jego poprzednicy, zawiera w sobie kilkadziesiąt lat lotnictwa (jak się za chwilę okaże, nie tylko). Począwszy od „Wielkiej Wojny", czyli awiacji od 1914 r. (Fokker Triplane, Sopwith Camel etc.) skończywszy na wojnie koreańskiej (~1954 r. czyli F-86E Sabre staje naprzeciw MiG-a 15). Między tym jest oczywiście druga wojna światowa, zarówno samoloty amerykańskie (P-51D Mustang, P-38 Lightning), japońskie (Nakajima B5N Kate, Mitsubishi A6M Zero), niemieckie (Me-109, 110, Fw-190) i wreszcie angielskie (Spitfire, Hurricane, etc.). Poza aeroplanami wymienionymi przez mnie jest jeszcze kilkanaście, ale niestety nie mam miejsca na tworzenie indexu rzeczowego na tych stronach. Dlaczego napisałem, że chodzi nie tylko o jednostki powietrzne? Otóż w grze zasiąść możesz za „sterami", a raczej kierownicami takich obiektów, jak np. samobieżne działko p-lot., czołg T-34, dżip i wieeeele innych wspaniałych i sławnych jednostek z tamtych lat. Najbardziej sprawdza się to w misjach.

Wielograczowych

gdyż na to zresztą gra jest nastawiona. Przez cały czas grania nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że loty zrobione dla „niezsieciowanych" są dołączone do programu niejako „na odwal się". Nawet samolot podczas ich wykonywania zachowuje się jak w dogfighcie z żywymi przecinikami... normalnie komunikujemy się z innymi po naszej stronie, szkoda tylko, że... pozostają głusi na nasze modły :]. Dlatego zbyt duże granie z singlegracza nie ma totalnie sensu, bo po prostu są (albo wkrótce ukażą się – brat analfabet) ciekawsze gry, w których opcja multiplayer nie jest rdzeniem, a tylko dodatkiem. Poza tym misji dla niezlinkowanych jest jak na lekarstwo, po kilka na cały scenariusz. I to ma wystarczyć? A gdzie dynamiczna kampania? Jeśli natomiast masz darmowy dostęp do Sieci, to ten program może i nadaje się dla Ciebie. Jeśli marzysz o wykonywaniu skomplikowanych zadań w wielkich eskadrach, gdzie każdy obiekt w grze jest obsadzony przez żywą załogę, to trafiłeś w dziesiątkę. Ale to pod warunkiem, że jesteś

Air Warrior III

Kolejna wersja „słynnego" symulatora. Oczywiście, w negatywnym tego słowa znaczeniu. W zasadzie podchodziłem do niego bez rezerwy, ale potem nawet odpalenie gry po raz trzeci, aby zrzucić skriny, było męką.









INFO	
Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Kesmai
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Głuchy i Ślepy

wtedy może jakoś przeżyjesz spotkanie z „Air Warrior 3". Po pierwsze - gra nie radzi sobie dobrze z obsługą jakiegokolwiek akceleratora 3d. Niby opcja jest, a jak chce się grać, to nagle do DOS... tego, no, Windowsa wychodzi :]. Ale zresztą po co tu akcelerator? Grafika jest gorsza od tej z F-15 II, a to było wydane kilka lat temu. Ja rozumiem, że przy kilkuset grach połączonych do jednego servera to tak musi być, bo niechby chociaż jednemu skakało, to wtedy wszyscy cierpią, ale chociaż w single-player mogłaby być lepsza. Kokpit zajmuje pół ekranu, a małą częścią jego jest ogólny widok na to, co się dzieje przed samolotem. Przełączenie w tryb „Full-screen" powoduje w dziewięciu na dziesięć przypadków wyjście do Wingrozy. A jak już zadziała, to się po chwili wiesza. Inteligencja przeciwnika, że na chwilę wrócę do poprzedniego tematu, jest żałosna. Aha, dźwięk też. Ten przecudny odgłos strzelającego działka, którego – myślałem, o ja głupi – nie da się zepsuć – Kesmai Studios schrzaniło. Nie wspomnę już o tym, że czołg nie chce jechać do przodu, a jak strzela to chyba kartoflami. Nawet samoloty, niby centrum tej gry, są wykonane beznadziejnie. I ich części mają tendencję do zanikania!

A Gdybyś Chciał Kupić...

to ja przestrzegam – możesz tę grę traktować tak, jak internauci traktują MUDy – powinien być za darmo. Tylko że MUDy oferują ciekawą rozrywkę, a „Air Warrior 3" – nie, i to nie jest kwestia tylko naszych polskich warunków. ŻAŁOBA! Jeśli koniecznie musisz polatać po sieci, niekoniecznie sterując samolotem za pomocą myszki i strzelać naciskając kilkaset razy na minutę prawy jej klawisz - wybierz cokolwiek innego. iF-22 jest lepszy.

CeFeK

Grafika 46% Grywalność 31%
Oryginalność 54% Dźwięk 57%

Masz łącze dzierżawione? Mimo to są ciekawsze gry multiplayer.

WERDYKT 34%

F/A-18 Korea



Wpadłem. Dostałem. Odwróciłem. (Do redakcji. Grę. Pudełko na tylnią stronę, żeby zobaczyć co to za soft.) Na Jerzego, chyba dodali nową grafikę do Horneta 3.0 i kilkanaście misji! Dajcie mi to do recenzji, błagam...



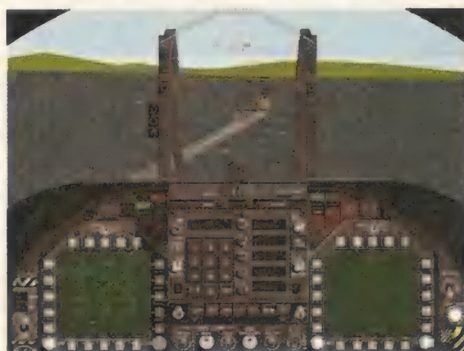
INFO

Wydawca:	Empire
Producent:	GSC
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Jakże teraz tego swojego upodlenia przed Rednaczem z akapitu wyżej żałuję. Nie, nie dlatego, żebym nie czuł przed Nim respektu! Naczelny jest cwany i dużo wie! Chodzi mi o to, że ta gierka nie była warta płacenia bajońskich sum za taksówkę do dystrybutora. A dlaczego? Zacznijmy może odpierać zarzuty znajdujące się na pudełku. „W pełni realistyczna symulacja myśliwca". O, a jakże. Realizmu faktycznie jest tu bardzo dużo. Szczególnie dobrze oddane są systemy kontrolowania uzbrojenia i awionika z systemami nawigacji. Ale z drugiej strony, „Trzy teatry działań". Jakie trzy? Czy Trening, obszar do gier wielograczowych i jedyny dostępny teatr działań w tej grze, Korea, to w sumie trzy TEATRY? A chcecie się założyć, że nie? „Efekty atmosferyczne (...) dają wrażenie autentyczności lotu". Owszem. Dla posiadaczy 3Dfx. Spójrzcie zresztą na screeny – te bez akceleratora przypominają trójwymiarowego tetrisa, a te z – są o niebo lepsze. Dlaczego więc nie mogę mieć wspaniałych efektów nie mając akceleratora? Mam Pentium 200 i chcę, żeby mi skakało! Niestety... nie ma takiej opcji. W zasadzie wystarczy już polemiki ze chcącymi zarobić na nas producentami.

Zmiany, Zmiany, Zmiany!

Jak to mówili na jednym takim polskim filmie „Zmiany są, a jakże". Po pierwsze, dodano obsługę kart akcelerujących wyświetlanie grafiki trójwymiarowej. Oczywiście, tylko i wyłącznie 3Dfx. Użycie ich owocuje znacznym skokiem jakości, z tej znanej z Ataraka do takiej z 486. To znaczy: textury zamiast kropek na ziemi (takie same były w LHX; udawały choinki), samoloty ładnie wycieniowane (miast kilku kwadratów i klocka) i słońce zamiast okrągłego ciasta pizzy. Ale dlaczego w dobie Pentiumów developerzy raczą nas grafiką rodem z przynajmniej 1989 roku? Czy naprawdę 3dfx jest potrzebny do osiągnięcia takich – jakby na to nie patrzeć – takich prostych efektów, jak nałożenie textur na płaszczyzny, które już były znane przed wymyśleniem akceleratorów? Poza tym – mamy do dyspozycji tylko jedną kampanię – Koreę. W niej znajduje się aż... osiemnaście misji! Mój boże, cóż za grywalność! Przeszedłem je w ciągu dwóch dni. Oczywiście, bez treningu.



Samo'Lot

Sam lot przebiega dość realistycznie, o ile moje wyczucie lotnika szybowcowego może mi powiedzieć. F/A-18 z definicji łatwo wpada w przeciągnięcie, ale nie wiem, czy w tym programie nie jest na to nadwrażliwy. Lądowanie zarówno na lotniskowcu (pamiętaj o haku!), jak i na lotnisku jest proste. Komunikacja samolotów z ziemią i między sobą jest też uproszczona, praktycznie nie występuje (może poza decyzjami co zrobić z wingmanem). Niestety, poziom sztucznej inteligencji (o ile mogłem stwierdzić, przechodząc grę w dwa dni) jest niski. Może na najwyższych poziomach coś pokazuje, ale raczej po prostu jej rakiety są celniejsze i nic poza tym. Dźwięk – sami wiecie. Silnik, działko, rakiety – oho, nie robią WRRRRUM! – wszystko jest na swoim miejscu. Tylko rozmowy radiowe są jakby zniekształcone. A z innych odczuć – nie mam świadomości, że pracuję w grupie. Owszem, czasem pojawia się kilka moich samolotów – ale co z tego? Straszna pustka panuje w tej grze. Nie ma też przyjaznych jednostek naziemnych.

Na sam koniec...

Rzekłbym: kup, gdyby nie to, że mamy już rok 1998 i to od jakiegoś czasu. Może i w grze jest dużo realizmu; może i jest to jeden z nielicznych symulatorów F/A-18 Hornet na PC; może i... ale niestety. Ani oprawa graficzna nie jest wybitna jakoś specjalnie, ani uboga treść nie przekonuje mnie do przekonania Was :]. I wcale się nie dziwię... **CeFeK**

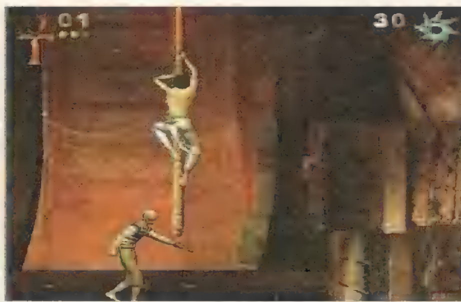
PS. Ah. Polecam misję „Neighbours" – możecie obejrzeć pięknego grzyba atomowego. „Czy to ptak? Czy to sterowiec? A może UFO?" Będziecie wiedzieć, skąd taka niska ocena grafiki...

Grafika 81% Grywalność 54%
Oryginalność 67% Dźwięk 74%

Dodali 18 misji do Horneta 3.0, wywalili istniejące... za mało, za kiepsko!

WERDYKT 58%







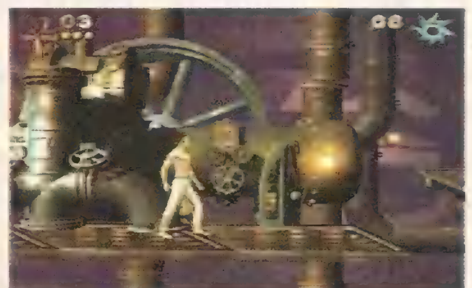
Wyspa 7 Skarbów

INFO

Wydawca:	L.K. Avalon
Producent:	Cross Roads
Data wydania:	Już jest
Cena:	89.00
Dystrybucja:	L.K. Avalon
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 60 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Dobrych, dwuwymiarowych platformówek ostatnio jak na lekarstwo. Wszędzie pcha się trójwymiar i Lara C., pod rękę z zielonym krokodylem „Crockiem". A są jeszcze wciąż tacy, którzy lubią gry pokroju „Flashbacka"...





Do takich ludzi zaliczam się właśnie ja. Dlatego też tak bardzo spodobała mi się wydana na Gwiazdkę „Abe's Oddysee", w którą zagrywałem niejedną nockę, do czasu aż doprowadziłem sympatycznego Mudokona i jego braci do szczęśliwego końca. Jednak jedna, wydana przez GT jaskółka wiosny nie czyni, więc z tym większym zdziwieniem powitałem pojawienie się z kolei teraz polskiej platformówki „Wyspa 7 Skarbów". Jej autorami są ludzie z grupy Cross Roads i zasłużonego rzeszowskiego developera – L.K. Avalon.

Krótkie renderowane intro wprowadza nas w świat gry. Mamy więc muskularnego bohatera, który podróżuje jako więzień na jakimś średniowiecznym galeonie (wygląda mi na piracki, ale głowy nie dam). Nagle zrywa się huraganowy wiatr, zacina deszcz, zapalają się czerwone lampy alarmowe (??? – realizm?) i otwierają drzwi do celi (zabezpieczenia?). Nasz bohater niewiele myśląc rusza na podbój świata i okolic, a zadanie ma tym łatwiejsze, że ktoś przypadkowo przy samych drzwiach celi zostawił maczetę. Na tym intro się kończy, a inicjatywa trafia w ręce gracza, pomińmy więc jego absurdalizm i zajmijmy się grą. Akcję oglądamy „z boku". Na pokonanie czeka 13 dość różnorodnych poziomów, poprzez zwykłe, gdzie łazimy, skaczemy, tłuczemy złych i bonusujemy, aż do etapów podwodnych czy kopalni, gdzie zabawimy się w Indiana Jonesa. Warto się na chwilę zatrzymać przy grafice, gdyż w SVGA wygląda ona naprawdę znakomicie. Każdy level to zdrowych kilkadziesiąt MB renderowanych obiektów, zaś kolorowe tła, duże postacie i różnorodne scenerie robią naprawdę duże wrażenie. Z całością współgra klimatyczna muzyka i niezła (choć nieco uboga) oprawa dźwiękowa.





Niestety, nie obeszło się bez kilku potknięć. Nie dopracowany jest system walki (i sama kolizja sprite'ów), w której przeważnie tracimy energię. Nieco lepiej robi się po odnalezieniu bumerangu, ale wtedy z kolei walka staje się za prosta. Dlatego też nacisk na trudność został niejako przelany na konstrukcję poziomów. I tak te podwodne są wyjątkowo trudne, zaś fakt, że po utracie każdego życia trzeba zaczynać od początku, może zdrowo zniechęcić nawet najwytrwalszych. Przeszkadza też fakt, że nasze „pole widzenia" jest bardzo małe, więc ciężko jest przewidzieć, co nam za chwilę spadnie na głowę. Ogólnie więc „Wyspa 7 Skarbów" mieści się w kategorii „przeciętne", ale biorąc pod uwagę fakt, że jest ze strefy gier tańszych, można ewentualnie w nią zagrać. ***Piotres***

Grafika 80% Grywalność 60%
Oryginalność 50% Dźwięk 75%

Ponad przeciętność wybija się w niej tylko grafika. Poza tym, trochę za mało grywalna.

WERDYKT 50%

Firma Europress jest znana przede wszystkim z gry „Network Q Rally" i jej sequela „Rally Championships". Odpalając ich nowy tytuł – „Plane Crazy" – spodziewałem się dzieła ambitnego, a dostałem przeciętne.

Plane Crazy



INFO

Wydawca:	**Europress**
Producent:	**Inner Workings**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	129.00
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**



Pamiętacie może taką starą gierkę „Slipstream 5000"? Ścigaliśmy się „descentopodobnymi" pojazdami, wygrywaliśmy, dostawaliśmy kasę na modernizację sprzętu, ścigaliśmy się – itd. Dlaczego wspominam ten stary tytuł? Ponieważ „Plane Crazy" jest bardzo zbliżone do tamtej produkcji. Panuje ta sama zasada gry – należy wygrywać, zarabiać pieniążki i modernizować sprzęt.

W „Plane Crazy" ścigamy się samolotami cywilnymi (coś jak Cessna) na pięciu trasach. Do wyboru mamy tylko trzy samoloty, ale na szczęście istnieje opcja tworzenia własnego samolotu, łącznie z malowaniem kadłuba, skrzydeł i reszty w najwymyślniejsze wzory, jakie przyjdą nam do głowy. Jak to w wyścigach bywa mamy do wyboru trzy opcje: Arcade (można pościgać się na każdej trasie, ale niestety nie zarobimy żadnych pieniążków), Mistrzostwa (od początku do końca, łącznie z upgradowaniem sprzętu po wygranej) oraz bicie własnych rekordów. Wszystko pięknie i cacy, ale już po odpaleniu wyścigu, pierwsze co rzuca się w oczy to... koszmarnie trudne sterowanie! W połączeniu z naprawdę maksymalnie trudnymi trasami daje to superkombinację. Bez komentarza. Przykładem na moje słowa niech będzie chociażby fakt, iż w levelu „Sin City", w którym ścigasz się po mieście, lawirując między budynkami, w pewnym momencie ekran jest tak ciemny, że nic nie widać... Może autorzy chcieli utrudnić grę, ale w tym wypadku przesadzili. Kolejnym ciekawym aspektem jest to, że w czasie lotu możemy znaleźć różne ciekawe fajne upgrady, takie jak: rakiety, dopalacz, działko – słowem standard. W każdym razie mogłaby to być całkiem niezła giera, ale niestety nie jest i to z kilku powodów, o których zaraz napiszę. Pierwszy z nich, to koszmarne wymagania sprzętowe. Oczywiście P166 lub „better", 32 MB RAM-u, i (niekoniecznie, choć mocno zalecane) akcelerator 3D (3Dfx lub kompatybilny z Direct 3D). Wszystko extra, tylko za cenę takich wymagań sprzętowych oczekuję wspaniałej oprawy graficznej, chociażby na miarę „Forsaken", a tu... żenada. To znaczy grafika sama w sobie nie jest taka zła, ale same sylwetki naszych samolotów wyglądają nie najlepiej. Może się czepiam, ale oceńcie sami – na screenach widać wszystko. Natomiast trasy są opracowane całkiem nieźle – naprawdę można się poczuć, jakby się siedziało za sterami mknącego samolociku. W „Plane Crazy" czuć prawdziwego „speeda". Wracając do tras – są one duże, rozległe, słowem spoko, ale mają niestety jedną wadę – są tak zakręcone, że wymanewrowanie naszym samolocikiem to nie lada sztuka. Inna zaleta „PC" to niewątpliwie dźwięk. Muzyka jest dopracowana w najmniejszym calu. Wspaniałe „techniczne" rytmy powodują, że adrenalina nam skacze i chcemy rozwalić każdego na trasie. Szczególnie dobry jest kawałek z pierwszej trasy – Border Dash.





Właściwie to już wszystko o czym można powiedzieć grając w „Plane Crazy". Giera jest szybka, prosta w obsłudze, chociaż makabrycznie trudna. Dobrych zręcznościówek nigdy nie za wiele. Gdyby nie to że trasy są tak strasznie trudne, to przyznałbym gierce naprawdę wysoką notę. Słowem: jeśli jesteście prawdziwymi kozakami, nie przeszkadza Wam wysoki poziom trudności, który rekompensuje doskonała (no prawie) grafika i równie dobry dźwięk, to „PC" jest dla Was. ***Szycha***

Grafika 80% Grywalność 65%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Polecam w przerwie między kolejnymi RTS-ami.

WERDYKT 79%



Banjo

Banjo wylądował, prawie równocześnie miał swoje premiery w USA i Japonii. To kolejna gra ze stajni Rareware, która zasługuje na pełną setkę, w skali do stu.

INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Rareware
Data wydania:	Już jest
Cena:	295.00
Dystrybucja:	American Computer&Games
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe



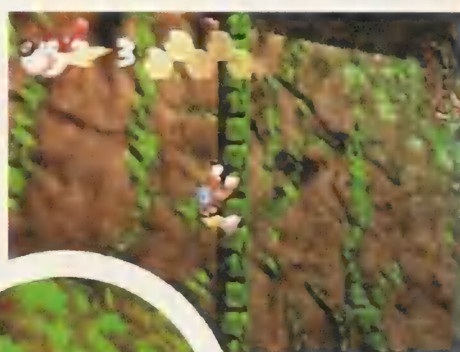


Po niesamowicie wspaniałym „Golden Eye" i „Diddy Kong Racing" przyszedł czas na „Banjo Kazooie", którego dorwałem i katuję od ładnych paru dni, wraz ze mną gra babcia, ojciec, matka, siostra, szwagier, teściowa i pół osiedla, to oczywiście żart, bo w moim pokoju a'la PRL i wczesny Balcerowicz, po remoncie nawet ja się ciężko mieszczę. Muszę wam jednak powiedzieć, że coś w tym jednak jest, kto zobaczy „BK" chce grać, grać i grać. Jeszcze nie wiem jak ta gra sprzedaje się na świecie, śmiem przypuszczać, że rekord „Mario64" może być pobity, a swoją drogą to konsole kupujemy do tej gry, a nie odwrotnie.

Historia porwania

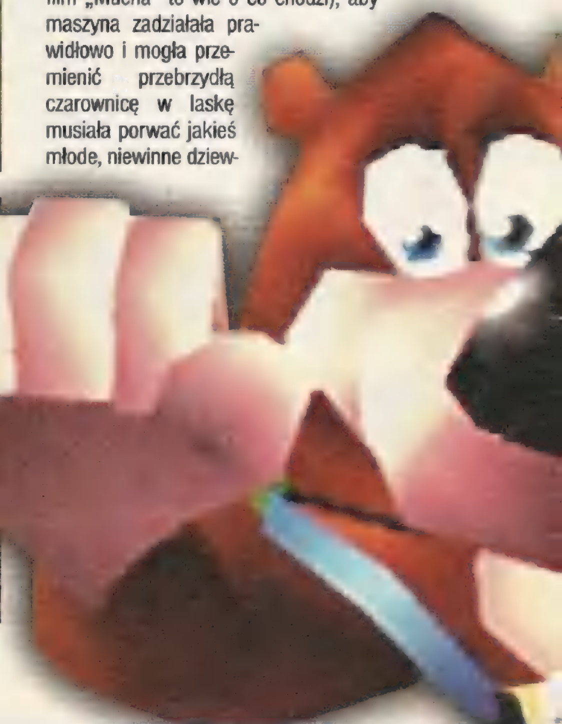
Cała historia rozpoczyna się na kwiecistej polanie, zła czarownica Gruntilda postanowiła poprawić sobie wygląd. W dzisiejszych czasach problemu by nie było, 40 operacji plastycznych i czarownica jak nowa, ale w tym bajkowym świecie nikt takimi rzeczami się nie zajmuje. Czarownica w swej złości postanowiła wybudować ogromny sprzęt do przemiany (jak ktoś oglądał film „Mucha" to wie o co chodzi), aby maszyna zadziałała prawidłowo i mogła przemienić przebrzydłą czarownicę w laskę musiała porwać jakieś młode, niewinne dziew-











-Kazooie









czę. Niestety los padł na młodszą siostrę Banjo - Tooty. Banjo przybył za późno, zła czarownica porwała dziewczynkę i dokonała przemiany, zmieniając biedną Tooty w maszkarę. Gruntilda stała się piękna i jeszcze bardziej zła, ale jej koniec jest już bliski do akcji wkraczają bowiem „Banjo i Kazooie" oraz Twoja skromna osoba.

B&K kontra Mario64

Świat „Banjo-Kazooie" to świat cukierkowo-bajkowy, bardzo podobny do tego, który spotykamy w „Mario64". Grafika w grze jest jeszcze lepsza jak w „Mario64", ma więcej szczegółów i jest bogatsza. Masz do przejścia kilka wspaniałych krain, od sielankowej krainy po Egipt, podziemia, lodową krainę i inne, równie przepyszne. Podobnie jak w „Mario64" możesz wchodzić gdzie chcesz i robić co zechcesz. Rozwikłanie wszystkich zagadek wymaga nie tylko opanowania wszystkich ruchów śmiesznej pary, ale także sporego główkowania.

Banjo i Kazooie

Banjo to niedźwiadek, trochę humorzasty, ale miły i w ogóle cacy, jego kumpel to Kazooje, sprytne ptaszysko. Razem tworzą wspaniały duet. Banjo potrafi wysoko skakać, pływać (jak to miś), bić się, turlać etc. wraz Kazoie potrafią już znacznie więcej od rzucania jajkami, strzelania z nich i pierdzenia po bardzo wysokie skakanie i fruwanie do różnych chwytów samoobrony i ataku. Wszystkie ruchy i kombosy (he, he) tej wspaniałej dwójki trzeba znać, w przeciwnym razie możesz mieć kłopoty z rozwiązaniem niektórych zagadek. W całej tej przygodzie dwójka przyjaciół ma wiernych pomocników: żabę, kreta, maskę, wróżkę. Krecik ma swoje dziury w ziemi, jak masz problem podchodzisz i prosisz o pomoc. Zbieraj wszystko co się nawinie, nutki, jajka, plastry miodu, czaszki, trofea, pióra, puzzle i całą resztę, która nie wygląda groźnie. Część rzeczy takich jak czaszki, nutki, uwalniane stworki czy puzzle umożliwiają przejście dalej, reszta uzupełnia energię etc. Pamiętaj, dobrze rozglądaj się korzystając z ustawień kamer, wszędzie mogą być ukryte potrzebne przedmioty. Tłumacz wszystko co mówi krecik i postacie które spotykasz na swej drodze.





Podsumowanie

„B&K" to prawdziwe arcydzieło, jedyny konkurent to „Mario64" reszta gierek zręcznościowych jest tak daleko w tyle, że szkoda mówić. Takie serie jak: „Crash", „Pandemonium" czy ostatnio „Gex3d", przy „B&K" nie istnieją i wypadają łagodnie mówiąc blado. Trudno powiedzieć co jest minusem tej gry, może plumpkające rozmowy bohaterów. Ze względu na pojemność karty są usprawiedliwieni. Wielkie podziękowania dla Rare, jesteście genialni. Powinienem dać 100%, ale ten jeden procencik zostawię sobie na „Mario64 2" i na „Banjo Kazooie2". ***Gruby***

Grafika 99% Grywalność 99%
Oryginalność 99% Dźwięk 89%

Ludzie ja nie przesadzam, to jest ARCYDZIEŁO.

WERDYKT 99%





Olympic Hockey '98

Zapowiedź nowego Saturna wstrząsnęła światem giercowych maniaków. Maszynka będzie nieziemsko szybka, niestety szybsza także od naszego ulubionego Nintendo64. To jednak za jakieś 6 miesięcy w Japonii, a w Europie za jakieś półtora roku, a może i później.

INFO

Wydawca:	**GT Interactive**
Producent:	**Midway**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**American Computers & Games**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Jak będzie z gierkami, poczekamy-zobaczymy. Wszystko w nowoczesnej technologii starzeje się niezmiernie szybko, ciągle jednak N64 jest najszybszą konsolką na rynku - piękne, co? Mało tego, większość gier, które wychodzą na N64 nie wykorzystują w pełni jej mocy, nowe tytuły mają to nieco zmienić. Co będzie kiedy wyjdzie nowy „Mario" na DD, wolę nie myśleć, bo aż mnie kręci w dołku. Nintendo64 ma tytuły których trudno szukać na innych platformach, PSX ma w tej chwili te same tytuły co pecet, z małymi wyjątkami, na PC i PSXa próżno jednak szukać takich nietendowych hitów jak „James Bond", „Mario64" czy „Diddy Kong Racing". Reasumując, jest dobrze i będzie jeszcze lepiej, już wkrótce bowiem zdobędę dla Was „Banjoo Kazooje". Wróćmy jednak do hokeja. Pomimo, że już wszyscy zapomnieli o Nagano i zmaganiach hokeistów to jednak warto sięgnąć po tytuł, który według mnie może się spodobać. Pomimo wielu niedociągnięć gra dla 4 graczy to prawdziwa rozkosz, jeśli masz z kim grać GRAJ! Drużyn jest mało, ale raczej dobrze uaktualnione. Opcji jest za to dużo, można nawet ustawić grę tak, aby żadne tam spalone i inne przeszkadzajki nie były uwzględniane, słowem czyste giercowanie. Samo granie jest przyjemne i już po 30 minutach nauczysz się strzelać bramki z dystansu, później będzie czas na tworzenie już akcji w kilku zawodników. Krążek jest mały, ale pomysłowo każdy jego ruch na tafli oznaczany jest wstęgą kolorów, także wiesz co się dzieje. Czasami wprawdzie, gdy akcja jest zbyt szybka można trochę sfiksować od tej prędkości. Dobrze jest także ustawić automatyczną zmianę gracza, nie musisz już zmieniać graczy ręcznie, co znacznie ułatwia zabawę. Jeśli chodzi o komentarz i muzykę - są dobre, nie można wymagać więcej od karty. Motion-capture, czyli cały ten taniec na lodzie jest ok, fajnie chłopaki poruszają się z kijami i jeszcze lepiej się wywracają, albo .... sami zobaczycie. Pomimo, że wszyscy szukają piłki nożnej to ja polecam hokej, może to nie jest żadna rewolka, ale coś w tym tytule jest wciągającego. Dla maniaków hokeja, tytuł obowiązkowy, oprócz oczywiście „Wayne Gretzky Hockey'98", który też jest cacy. Tak przy okazji już niedługo wybory, he he, to żart, kogo to obchodzi, chciałem napisać koszykówka z Nintendo, szykuje się najlepsza koszykówka na wszystkie platformy, tak jak ISS64 w piłkach nożnych. Wniosek jest tylko jeden, może i mało tych gier, ale jakie psia kość ! Tak przy okazji, pozdrowienia dla wszystkich smerfów, jak tak dalej pójdzie zorganizuję dla nich akcję „mózg, obudź go, podobno też go masz". ***Gruby***





Grafika 65% Grywalność 79%
Oryginalność 59% Dźwięk 69%

Z braku laku...

WERDYKT 70%

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



'llo sieciowcy! Postanowiliście pograć sobie, co? I to nie z jakim przygłupiastym komputerem, a z niemniej przygłupiastym sąsiadem? Siądźcie więc wygodnie, wyłączcie wszelkie cheaty i nie patrzcie w drugi monitor, a ja Wam podam kartę dań:

AirQuake 2 [wersja 0.20]

Nie chodzi mi ani o granie w „normalnego" „Quake 2", ani kolejne smęty na temat wyższości jego nad „Unrealem" bądź odwrotnie. Jak wiecie, do „Quake" można było dodawać różne urozmaicenia w postaci modułów - np. bronie, różne potwory i tak dalej. Niektórzy (albo raczej jedna taka grupa) zrobili z niego nawet wyścigi samochodowe, a inna - samolotowe! W kontynuacji panowie z iD Software także dali programistom z całego świata możliwość „kastomizowania" gry... efektem czego jest przeniesienie „totalnej konwersji" „Quake" na „Quake2", dzięki czemu możemy latać samolotami w specjalnych planszach, na doskonałym enginem tej gry. Najpierw należy wyposażyć się w cały

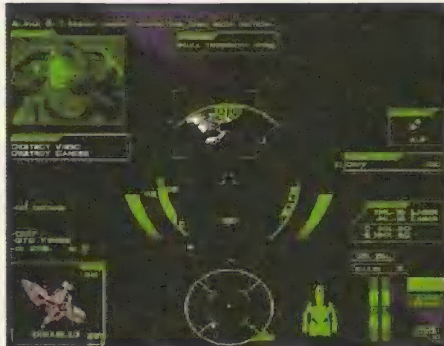


pakiet „AirQuake2". Program jest w ciągłym rozwoju, na razie zaimplementowano kilka samolotów, pojazdów naziemnych i szczątki sztucznej inteligencji. Dodatkowo, nie jest za dużo poziomów; ale do grania po wielograczu na razie powinno to wystarczyć. Po zainstalowaniu i skonfigurowaniu Windozy do obsługi TCP/IP na kartach sieciowych (chyba, że gramy przez Internet) możemy zacząć grać! Jeden z komputerów musi wtedy zostać hostem, reszta przyłącza się do niego. W wypadku grania po IPX (jedna z nowszych poprawek iD do Quake2 umożliwia to) wystarczy kliknąć w przycisk „Search for local games" (szukaj gier lokalnych) i potem wybranie jednej z właśnie toczonych potyczek. Jeśli grasz po internecie, musisz znać numer IP servera, wpisujesz go więc... i lecimy! Wybierasz potem swój wehikuł (w finalnej wersji będą to: A-10, X-29, Fighter-Bomber, Dogfighter, F-117, wyrzutnia SAM , czołg, jeep, poduszkowiec i helikopter.). Sterowanie jest opisane w plikach dołączonych do gry, więc nie będę się rozpisywał. Miłego koszenia i uważajcie na „godzinę szóstą"!

Recenzja	**nie było**
Liczba Graczy	**16**
Rodzaje Połączeń	**IPX, TCP/IP**

Descent: FreeSpace

Ta kosmiczna gierka, z zadziwiająco niskimi wymaganiami sprzętowymi (gulp!) jest dobrym pomysłem, jeśli chodzi o przygrywkę w trybie wieloraczowym. Nie ma nic piękniejszego niż zasadzić się całą firmą na znienawidzonego szefa (w waka-



cje oczywiście) czy kolegę-lizusa. Skopać tyłek w świetle obowiązującego prawa można mu tylko wirtualnie, a więc czas, aby to uczynić. Przed znalezieniem się na arenie deathmatchowej możemy wybrać sobie statek spośród kilku istniejących w grze (zarówno ziemskich, jak i obcych - obu ras) oraz uzbrojenie. Potem, to już tylko cel... i torpedy



pooooszły! Dodatkowo, co jest standardem, można gadać przez sieć, to znaczy: pisać, bo z tego co pamiętam to gadanie tylko „AirQuake2" obsługuje. Z tego co wiem, to każdy gracz musi mieć swoją płytkę z „Descentem", albo zainstalowaną kopię do grania tylko w sieci na HDD, ale trwają prace nad zmianą tego stanu rzeczy.

Recenzjaw GK 8/98	**92%**
Liczba graczy	**16**
Rodzaje Połączeń	**IPX, TCP/IP, M, K**

Commanche Gold

Tę gierkę niedawno całkiem miałem przyjemność recenzować. Ale, niestety, w single player jest zdecydowanie gorsza od wielogracza. Pod warunkiem oczywiście, że człowiek, który lata z Tobą nie jest jakim przygłupem, co to nie potrafi nawet śmigłowcem latać. Owszem, jest to trudne, ale w „Commanche Gold" mamy przecież tyle ułatwień! No więc, gdy już wybierzemy drugą połowę, możemy rozpocząć granie. Słyszeliście, albo raczej czytaliście tutaj już o serwisie NovaWorld, potwornie zalagowanym, choć ostatnio jest z tym jakby coraz lepiej. W każdym razie, w naszych polskich warunkach granie przez internet odpada. Możemy za to potykać się po sieci lokalnej (to jest bardzo sensowne, nie występują w warunkach domowych ża-



dne opóźnienia), kabelku czy modemie. Jeli zainstalowaliśmy wersję pełną gry na HDD (Large Install), to wystarczy jedna płytka w sieci. Jeli za wykonaliśmy minimum instalacji, to będziemy potrzebować osobnych płytek do grania w trybie „kooperatywnym" i jednej do „meczu śmierci". W tym pierwszym trybie możemy we dwóch wykonać każdą z misji oferowanych normalnie przez gracza; niestety, nie w ramach kampanii, a pojedynczo i nie ma to wpływu na postępy wojny i nasze. W meczu ścigamy się na jednej z dziesięciu specjalnie przygotowanych, wielkich aren. Na każdej z nich mamy z góry ustawione uzbrojenie. Miłego latania! Tylko pamiętajcie, nie uganiajcie się za leszczami, tylko za dobrymi pilotami - tylko wtedy gra daje maksimum rozrywki!

Recenzja w GK 9/98	**76%**
Liczba Graczy	**16**
Rodzaje Połączeń	**K, M, IPX, TCP/IP (Novaworld)**

Dzisiaj tylko trzy gierki, a za miesiąc - zobaczymy. W każdym razie, maleńkich lagów, małych rachunków za telefon i prąd, skurczonych żołądków i kiepskich ocen od grania przez sieć życzy ***CeFeK***

Pięćdziesiątka!

To już pięćdziesiąty raz spotykamy się naszymi Czytelnikami. Mamy więc okrągły jubileusz, którego, aż wstyd się przyznać, nieomal nie przeoczyłem. Zbagatelizowałem sobie sprawę, przyjmując, że to przecież nic takiego – zwyczajna „pięćdziesiątka". A jednak! *Marek Suchocki*





Wystarczyło że przygotowując się do napisania tej krótkiej notki, przejrzałem archiwalne numery, zerknąłem na stare fotografie i zalała mnie fala wspomnień. Dopiero wtedy uświadomiłem sobie, jaki szmat drogi za nami – tysiące gier, setki artykułów, zastępy autorów którzy przewinęli się przez naszą redakcję, wreszcie dziesiątki imprez branżowych w których braliśmy udział – to prawie pięć lat funkcjonowania redakcji. A ja, głupi, przeznaczyłem tylko jedną stronę na opisanie tego wszystkiego. To stanowczo za mało, aby to wszystko streścić, nie wspominając już o zilustrowaniu. A może by tak, tu swoje trzy grosze dorzucił „Kayackash", wpakować trochę starych zdjęć na nasz coverCD. Niezła myśl, powiedziałem klepiąc go przyjacielsko po garbie. Zebrała się tego bowiem pokaźna skrzynia, a niektóre fotki są naprawdę niezłe. Zatem spodziewajcie się obszernego foto-story z życia redakcji już na następnym coverze. A teraz krótkie podsumowanko.

Pierwszy numer „Gier Komputerowych", jako zwiastun, ukazał się pod koniec 1993 roku. Liczył zaledwie 32 strony, był na wpół kolorowy i zawierał krótkie, dynamiczne teksty, co miało stanowić przeciwwagę dla pisma „Computer Studio" – tego samego wydawnictwa – będącego typowym poradnikiem z długimi solucjami. W swoich założeniach „GK" były pismem multiplatformowym i takim zostało do dziś. Od początku zafascynowani byliśmy nowinkami ze świata gier i natychmiast dzieliliśmy się nimi na łamach pisma. Pewnie dziś mało kto pamięta, że to właśnie my, jako pierwsi opisywaliśmy Virtual Reality. To właśnie my jako pierwsi dostrzegliśmy rodzącą się potęgę konsol i poświęciliśmy im odrębny dział „Komputery kontra Konsole". To wreszcie my, jako pierwsi dostrzegliśmy wielką CD-ROMową rewolucję, która się właśnie rozpętała. Już w numerze 3/94 zainaugurowaliśmu dział „CD – przegląd nowości", a równolegle serwowaliśmy artykuły w których wyjaśnialiśmy łopatologiczne, co to jest CD-ROM, jak się z tym obchodzić itp. Niekwestionowanym mistrzem w tej dziedzinie i zarazem pierwszoplanową postacią w naszej redakcji u jej zarania, był młodziutki wówczas Jakub Sandecki, piszący pod pseudonimem „Sandey". Dzielnie wspomagali go Leszek Krowicki (LSK) i Patrycja Wardzała. Leszek oprócz znakomitych recenzji, tworzył szczegółowe rozwiązania i porady do gier, a wyspecjalizował się w strategiach o zacięciu ekonomicznym – jego autorstwa porady do gier „Settlers", „Theme Park" zyskały wielkie uznanie Czytelników. Patrycja zaś była (i jest oczywiście) niezrównana w rozwalaniu wszelkich przygodówek. Uśmiecham się zawsze na Adama Stasiaka (V.I.P.) próbującego rywalizować z Patrycją na polu przygodówek. Adam po dwóch dniach i dwóch nieprzespanych nocach załamał się próbując rozwiązać jakieś zadanie logiczne w grze i zrezygnowany zwrócił się o pomoc do swojej „rywalki". Patrycja bez problemów przebrnęła przez tę zagadkę, a Adam wpadł podekscytowany do redakcji i wykrzyczał – „chłopaki, skąd wy żeście ją wytrzasnęli, z kosmosu czy co? Może to jakiś Obcy w ludzkiej postaci. To przecież niemożliwe żeby sama na to wpadła!" Zdruzgotany tym doświadczeniem, Adaś musiał uznać wyższość Patrycji i zająć się... nawalankami. Wyszło to wszystkim na dobre, bo opracowanie przez niego wszystkich ciosów do „Mortal Kombat II", to prawdziwy majstersztyk. Wspominając jeszcze ludzi tworzących podwaliny dzisiejszych „Gier Komputerowych" nie sposób nie wspomnieć o Lechu Zaciurze, wspaniałym człowieku, który na przekór okrutnemu losowi skazującemu go na wózek inwalidzki, potrafi cieszyć się życiem i podobnie jak my, czerpać radość z grania. Lech jest autorem wielu opracowań np. historii firm komputerowych, rozwiązań i porad, a także zabawnych felietonów np. „Dwunastu Gniewnych Ludzi" w którym scharakteryzował dowcipnie typy graczy komputerowych, a artykuł ten otwierał pierwszy, historyczny numer pisma.





Takie były początki. Później przewinęła się cała masa ludzi. Niektórzy zagościli tu tylko na chwilę niczym kometa rozświetlająca widnokrąg, która nagle się pojawia i równie nagle znika. Inni zaś pozostali z nami na dłużej wiążąc swoje losy z losami pisma. Wszystkim jednak na równi dziękuję i pozdrawiam.







Serdeczne podziękowania za trud i wkład w rozwój pisma składamy: Jakubowi Sandeckiemu (Sandey), Leszkowi Krowickiemu (LSK), Lechowi Zaciurze (Bilbo), Patrycji Wardzała, Adamowi Stasiakowi (V.I.P.), Darkowi Zglińskiemu (Darko), Karolowi Klepaczowi (Reset) Michałowi Bakulińskiemu, Markowi Węglowskiemu, Rafałowi Belke, Adamowi Barczyńskiemu (Frey), Łukaszowi Kęsce (Lucas), Mariuszowi Gabrysiowi (Mario), Arturowi Sikorze (Krwawy Stempelek), Patrykowi Sawickiemu, Witkowi Stolarskiemu (Wist), Agnieszce Prokopiuk (Agnes), Tomkowi Kowalskiemu (Coval), Janowi Doroszkiewiczowi, Bartoszowi Zienkiewiczowi, Patrykowi Sawickiemu, Tomkowi Jarzębowskiemu (Eldgar), Marcinowi Sztankowskiemu (Diabeł), Kubie Głuszkiewiczowi, Macinowi Jaśkaczkowi (Jasio) **oraz całej nowej załodze!**

MK Mythologies

część druga

W pierwszej części opisu zapoznaliście się zarówno z ciosami specjalnymi jak i ogólnymi wskazówkami, które są niezwykle pomocne podczas grania. Dzisiaj pora na dalszą porcję wiedzy, czyli przepis jak w prost sposób ukończyć grę.

Oj, wiecie, długo myślałem, w jakiej formie podać Wam przepis na „MKM". Z początku miałem ochotę zrobić typowy walktrought, jak do rasowej przygodówki, jednakże zdecydowałem, że trochę się to mija z celem. Co to za radość z rozgrywki, jeśli co 10 sekund będziesz musiał pauzować grę i odczytywać dalszą część przepisu. W „MKM" urzekły mnie grafika, animacja, pomysł – ale niepowtarzalny i jedyny w swoim rodzaju jest jej klimat. Dlatego będzie tak, abyście i Wy mogli go poczuć i nie czuli się prowadzeni za rączkę. No to zapinajcie pasy i ruszamy.

1. Klasztor Shaolin w Chinach

- Cel: Wykraść mapę elementów
- Maksymalna liczba punktów: **260**

Tu zaczyna się cała odyseja. Level jest prościutki i pozwoli Ci nauczyć się poruszać Subem. Uderzające o ziemię kolumny można łatwo zmusić do działania, wyskakując w górę blisko nich i zadając w ich kierunku jakiś cios. Potem już tylko run i po krzyku. Jak już zeskoczysz z balkonu (spokojnie wskocz na poręcz i w prawo), nie wchodź jeszcze po linie, tylko idź w lewo. Czeka tam na Ciebie Scorpion z mapą. Po wygranej walce zrób fatala, weź mapę L1 i po linie w górę. Potem w lewo i koniec.

2. Wiatr

- Maksymalna liczba punktów: **875**
- Cel: Zdobyć 3 elementy reprezentujące wiatr
- Hasło: **THWMSB**

W tym levelu musisz wykazać się sprytem i przewidywalnością. Jest on trudny i skomplikowany, ale można go polubić. Zbierz 3 klucze i stań do pojedynku z bogiem wiatru – Fujinem. Technika na tego wojownika jest taka: poczekaj, aż Fujin zejdzie na ziemię, potem RUN i bez ustanku nawalaj z kombosów. Jeśli Ci ucieka w tył, to znowu RUN i znowu kombos. Jeżeli uda mu się wznieść, to wyczekaj moment i atakuj góra+HK i znowu poganiaj go chwilę. Jak już go pokonasz, pobiegnij maksymalnie w lewo i gdy śmiercionośny wiatr będzie Cię wciągał, uciekaj jak najbardziej w lewo, aż ustanie. Viola

3. Ziemia

- Maksymalna liczba punktów: **1425**
- Cel: Zdobyć 3 elementy reprezentujące ziemię
- Hasło: **CNSZDG**

Dość prosty poziom. Pamiętaj, że niektóre zapadliny kryją bonusowe healery (jak nie wiesz które, to lepiej nie sprawdzaj). Medytujących monków rozwalisz, gdy zamrozisz ich dokładnie w chwili, gdy się teleporują. Gdy już dotrzesz do bossa – potwora z lawy i kamieni, postępuj tak: zrób wślizg pomiędzy jego nogami, potem weź i przeczytaj Tablet of Truth. Gdy potwór znajdzie się na środku pomieszczenia, opuść wajchę po prawej stronie. Potem znów wślizgami sprowadź go na środek i znów to samo. Gdy już go pokonasz, musisz jeszcze trochę pokluczyć i gotowe. Yeah!

4. Woda

- Maksymalna liczba punktów: **2375**
- Cel: Zdobyć 3 elementy wody
- Hasło: **ZVRKDM**

Brrr, zimny to stage. W labiryntach można się szybko nadziać na śmierć. Powiem Ci tylko tyle: mocno trzymaj się na nogach, postępuj wyjątkowo rozważnie, ale szybko. Zapamiętuj labirynt, to Ci się później bardzo przyda. Gdy już otworzysz drzwi oznaczone trójkątem, szybko biegnij w prawo i na końcu zrób slide'a. Potem biegnij do basenu, który właśnie zalała woda. Teraz musisz zmierzyć się z wojownikiem, stworzonym z wody. Łatwo go pokonasz, stosując lodowe projectile.

5. Ogień

- Maksymalna liczba punktów: **3350**
- Cel: 3 elementy ognia
- Hasło: **JYPPHD**

Yeah, to jest to. Ten świat naprawdę mi się podoba. Musisz być cały czas w biegu – ciepłe kafelki naprawdę nie czynią dobrze zdrowiu. Często używaj slide'a i biegu. W sumie to nie jest to tak trudny level. Na końcu czeka Cię konfrontacja z bogiem ognia. Tu pamiętaj, co masz w swoim plecaku. Skorzystaj, naprawdę warto. O ile grałeś na poziomie co najmniej normal, po wygranej walce możesz iść dalej.

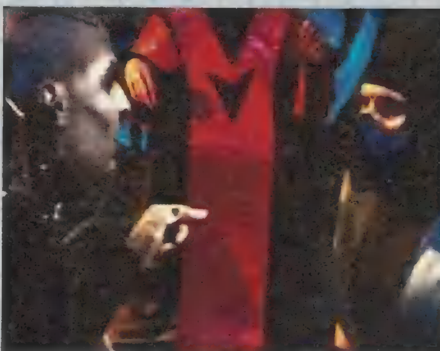
6. Więzienie Dusz

- Maksymalna liczba punktów: **4525**
- Cel: Ucieknij z paskudnego Więzienia Dusz
- Hasło: **RGTKCS**

Ten poziom jest bardzo trudny. Może Ci zająć nawet godzinę. Postępuj tak: zaraz po rozpoczęciu podejdź do drzwi i rób super-slide'a. Gdy już pozbędziesz się miotacza, zrób na swoim przeciwniku Ice Shatter. Tu nie wolno Ci ominąć żadnego fightera – bo nie będziesz mógł iść dalej. W pewnym momencie złapie Cię robot i będziesz miał okazję osobiście poznać swego finalnego przeciwnika. Potem wszystko zaczyna się od początku. W pojedynku z bossem stosuj taką taktykę: podbiegnij, zrób HK, odbiegnij i znowu. Potem slide między nogami z replay całości. Potem jeszcze trochę biegania (windę odpala się L1+trójkąt – góra , L1 + X – dół) i koniec.

7. Wielki Most Nieśmiertelności

- Maksymalna liczba punktów: **7375**



- Cel: Przepraw się przez Most Nieśmiertelności prowadzący do Fortecy
- Hasło: **QFTLWN**

Ten etap jest bardzo rozkoszny. Do pokonania masz bowiem nie jednego, lecz czterech bossów. Daleko na dole świata czeka na Ciebie wielki mistrz na dinozaurze. Najłatwiej pokonać go stosując skok+HK lub skok+HP (ciosy wciskaj w końcowej fazie lotu), podpieraj się też healerami. Następnych trzech pokonasz stosując technikę podbiegania, HK, HK i oddech. Powtarzaj, póki możliwe, potem slide i znów. Uważaj na kolesia z karabinem maszynowym – jeśli złapie Cię tuż przy bramce energetycznej, to może być niewesoło. Jeszcze raz podkreślam – pamiętaj, co masz w plecaku!!!

8. Forteca

- Maksymalna liczba punktów: **20000**
- Cel: Odnajdź Świątynię Quan-Chi w wielkiej fortecy
- Hasło: **XJKNTZ**

Następny ciekawy poziom. Tu będziesz się musiał nieźle namęczyć, aby pokonać zwyczajnych wojowników, nie mówiąc o bossach. A jest i trzy – 3 urokliwe bosski do rozwalenia. Pierwsza to Kia. Łatwo pokonasz ją stosując slide'a i Ice clone'a. Druga to Jataaka. Tę z kolei możesz łatwo zamrozić i stosować slide'a (slide – odskok – freeze). Ostatnia i chyba najważniejsza to Sareena. Proponuję Ci jednak nie wykańczać jej po wygranej walce – sam zobaczysz dlaczego. Wszystkie panie pozostawiają po sobie elementy klucza, które umieszczone w odpowiednich miejscach w świątyni pozwolą teleportować się do Świątyni Quana-Chi.

9. Quan Chi

Tutaj nie ma już żadnych zadań, kluczy ani innych szpargałów do odnalezienia. Stajesz twarzą w twarz z paskudnym czarnoksiężnikiem, który chce zniszczyć Ciebie, klan Lin Kuei i zawładnąć całą rzeczywistością. Wykazać wyższość temu panu wcale nie będzie tak łatwo. Stosuj na przemian specjale, a sam zobaczysz, co go najlepiej kładzie. Teraz przyda Ci się Sareena. Gdy już pozbawicie życia czarownika, czas na ostateczną konfrontację.

10. Shinook

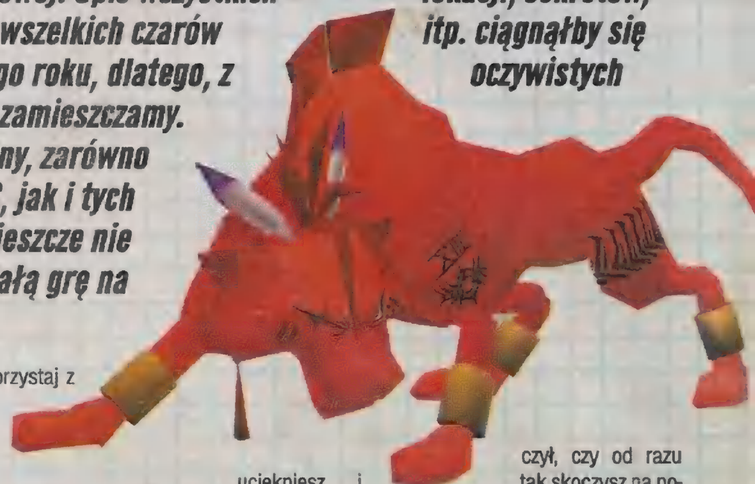
Stanąłeś oko w oko z wielkim władcą złej energii. Co zrobić? Trzeba zerwać mu z szyi amulet. Nie próbuj nawet z nim walczyć. Nawet gdybyś był blisko niego – to na nic. Zrób tak: w momencie, kiedy czarownik strzela w Ciebie, spróbuj go zamrozić. Jeśli Ci się udało, to szybko biegnij do teleportera, zajdź pacjenta od drugiej strony i zerwij amulet (blisko Shinooka L1). Szpetny guru przerodzi się w paskudnego potwora. Jego pasek energii to chyba żart pryma-aprilisowy programistów (ale jeżeli znajdzie się na tej ziemi ktoś, kto rozwali (hahahahahahaha!!) tego paskudzielca, niech szybko do mnie dzwoni, abym mógł choćby usłyszeć głos tego Największego Fightera pośród ludzi). Ty oczywiście skaczesz w przejście po prawej stronie. Jeszcze tylko ciepłe słowa od Raidena (swoją drogą to trochę mnie wkurzył – ja tu sobie palce łamię na padzie, a on mi jeszcze pyskuje!), złowroga postać pewnego owianego złą sławą starca i możesz wpisać sobie „MKM: SZ" na listę zaliczonych pozycji. O kurcze, było trudno. ***Uidżet przes fau***

Final Fantasy VII

część pierwsza



Po oszałamiającym sukcesie na konsoli PlayStation, „Final Fantasy VII" doczekał się konwersji na PC. Zastępy wygłodniałych graczy rzuciły się na ten łakomy kąsek, ale niejeden pewnie, połamał sobie na niej zęby. Dla nich więc zamieszczamy solucję (pierwszy odcinek) części przygodowej. Opis wszystkich lokacji, sekretów, porad, trików, spis wszelkich czarów itp. ciągnąłby się pewnie do przyszłego roku, dlatego, z oczywistych względów, tego nie zamieszczamy. Opis jest uniwersalny, zarówno dla grających na PC, jak i tych wszystkich, którzy jeszcze nie trafili na tę wspaniałą grę na PlayStation.



Podróż naszych bohaterów podzieliliśmy na etapy, dzięki czemu łatwo znajdziesz miejsce, w którym stanąłeś i nam będzie łatwiej odwoływać się do pewnych podpunktów. Przed opisem lokacji umieściliśmy listę przedmiotów dostępnych na danym obszarze. Warto tam czasem zerknąć, gdyż szkoda opuścić coś ważnego. Umiejscowienie większości ważnych przedmiotów znajdziesz w tekście. Celowo nie tłumaczyliśmy nazw przedmiotów. Ułatwi to ich ewentualną identyfikację. W razie jakichkolwiek wątpliwości, pytań i kłopotów zawsze można pisać na adres redakcji (e-mailem lub zwykłą pocztą) z dopiskiem BARON JACK – FFVII.

A teraz zrób sobie cysternę kawy (lub zakup skrzynkę piwa) i zasiądź wygodnie w fotelu, bo właśnie odlatujemy do mistycznego świata „Final Fantasy VII".

(A) Reaktor Makoro

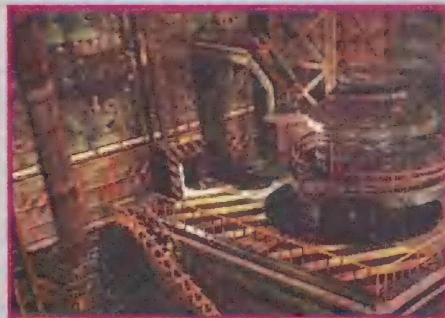
Przedmioty do zebrania: Potion x3, Phoenix Tail, Recovery Materia, Assault Gun.

Gdy zeskoczysz z pociągu, przeszukaj wszystkich strażników (pierwszego dwa razy). Gdy dojdziesz do kilku ludzi przed bramą, przyjdzie Barret i zapyta cię o imię (możesz dowolnie nazywać bohaterów). Gdy otworzy się brama, idź śladem przyjaciół, aż dojdziesz do kolejnych drzwi. Pomów kolejno z każdym członkiem oddziału, a otworzą oni kolejne drzwi. Po drodze znajdziesz skrzynię (Phoenix Tail). Idź do windy. Tam pogadaj z Jessie i naciśnij przycisk. Zejdź po schodach na dół i wejdź w drzwi po lewej stronie. Podążaj za Jessie, a gdy on stanie, poszukaj obok kolejnego Potion. Po zejściu na dół, skorzystaj z Save Point i idź cienką platformą na południe (zbierz po drodze zieloną materię – Recovery). Gdy już podstawisz bombę, czeka Cię walka z pierwszym bossem – **Guard Scorpion.**



Jest on łatwy do zabicia, z tym że musisz uważać, gdy podnosi ogon do góry. Wtedy Cloud i Barret wymienią jedno zdanie i lepiej nie atakować (wylecz rany, ewentualnie włącz obronę). Gdy robot opuści ogon, atakuj dalej. Gdy go pokonasz, otrzymasz Assault Gun, broń dla Barreta.

Teraz masz dziesięć minut na ucieczkę z reaktora. Wróć z powrotem do miejsca, gdzie jest platforma w kształcie litery „T". Stoi tam jeden z członków Avalanche i czeka na Was. Drzwi zostaną wysadzone



i wyjdziesz na zewnątrz (musisz powtórnie pomówić z członkami grupy, aby otworzyli Ci drzwi).

(B) Midgar City

Przedmioty: Potion.

Gdy wyjdziesz na zewnątrz, spotkasz Aeris. Kup od niej kwiatki i podążaj na południe zbierając po drodze Potion. Gdy dojdziesz do końca, napadną Cię strażnicy. Nie ma znaczenia czy będziesz z nimi walczył, czy od razu uciekniesz i tak skoczysz na pociąg, w którym jadą członkowie grupy Avalanche. Pogadaj w środku ze wszystkimi i obejrzyj plan elektrowni na ekranie w pociągu, po czym porozmawiaj z Barretem.

(C) Baza Avalanche

Przedmioty: 1500 gil, Affect All Materia, Ether.

Znajdujesz się pod miastem Midgar. Najpierw rozejrzyj się po terenie, zrób zakupy w sklepie i idź do baru. Tam pogadasz z Tifą i z Barretem. Na drugi dzień otrzymasz zapłatę za akcję. Idź teraz do wysokiego budynku i wejdź do pomieszczenia z kratą. Obok stóp gostka jest ukryta materia. Gdy ją zbierzesz, spadnie skrzynia z dodatkowym Etherem. Teraz Tifa dołączy do Twojej drużyny, a Ty będziesz mógł już rozporządzać materiami. Wróć na stację i przygotuj się do następnej akcji.

(D) Powrót Do Reaktora Makoro

Przedmioty: Ether x2, Potion, Tent, Titanium Bangle.

Wejdź na pokład pociągu, a gdy usłyszysz alarm, biegnij cały czas w dół. Na koniec porozmawiaj z Tifą i wyskocz z pociągu. W tunelu metra możesz iść na południe (spotkasz strażników, z którymi możesz walczyć dowolną liczbę razy) lub od razu podążać na północ, aż dojdziesz do bariery. Wtedy na lewej ścianie znajdziesz ukryte zejście do kanałów. Zejdź tamtędy i dotrzesz do kolejnej elektrowni. Pogadaj z członkami Avalanche i znajdź kolejny rdzeń reaktora (znajduje się w podobnym miejscu, co poprzedni). Podłóż bombę i udaj się do windy. Gdy dojedziesz do końca, skieruj się do pokoju z trzema przyciskami. Aby otworzyć drzwi, musisz nacisnąć je jednocześnie z innymi (wyczuj moment patrząc na ręce kolegów). Gdy dotrzesz do platformy w kształcie „T", spotkasz kolejnych strażników i samego prezydenta Shinrę. Naśle on na Ciebie mechanicznego żołnierza, który jest drugim bossem – **Air Buster.**

Maszyna atakuje tych, którzy ją zaczepiają, więc jeśli ktoś z drużyny jest mocno raniony, nie atakuj da-



lej, tylko odwróć uwagę robota od słabszego. Po zabiciu bossa otrzymasz Titanium Bangle.

(E) Slumsy

Przedmioty: Potion, Phoenix Tail, Cover Materia, Ether.

Po walce boss eksploduje i Cloud spadnie w przepaść (czyli znów na tereny pod miastem). Wyląduje w kościele, gdzie spotka Aeris. Po chwili przyjdzie Reno i będzie próbował aresztować Aeris. Podczas ucieczki dziewczyna spadnie i będzie musiała się bronić przed kolejnymi strażnikami (można spuszczać strażnikom beczki na głowę, wtedy oszczędzimy walki). Gdy wydostaniesz się z kościoła, dojdziesz do slumsów. Pogadaj z gościem przy wejściu i potem z kolejnym w rurze, po czym udaj się na zakupy. Teraz udaj się do domu Aeris (wschodni kraniec miasta) i prześpij się (niestety nie z nią:(. Nad ranem zbierz obok łóżka Phoenix Tail i Potion i zejdź po cichu na dół (nie możesz biec ani dotknąć ściany). Na zewnątrz weź z ogródka Cover materię, Ether i wyjdź z miasta. Przy dziurawej ścianie dołączy do Ciebie Aeris i razem przejdziecie przez niebezpieczny sektor. Po dotarciu do placu zabaw idź w prawo i ponownie spotkasz Aeris.

(F) Wall Market

Przedmioty: Ether Phoenix Tail, Stimulant.

Rozejrzyj się po okolicy i zapamiętaj rozstawienie sklepów. Teraz idź pod dom publiczny i porozmawiaj z siwym gościem. Zapytaj go o Tifę i wyjdź z powrotem do miasta. Skieruj się teraz maksymalnie na północ, aż dojdziesz do posiadłości pewnego zboczeńca zwanego Don Corneo (dlaczego od razu zboczeńca, gość lubi młode kobiety – przyp. RB). Pogadaj z gostkiem przy drzwiach i potem z Aeris. Idź do krawca i porozmawiaj ze sprzedawcą. Stąd pędź do baru i zamień kilka zdań z mężczyzną siedzącym przy drzwiach. Zada ci dwa pytania, więc odpowiedz na nie (nie ma to kolosalnego wpływu na fabułę, ale tylko na to, kogo wybierze potem Don Corneo). Wróć do krawca i zagadnij faceta stojącego przy ubraniach. W zależności od poprzednich odpowiedzi otrzymasz właściwą sukienkę. Cloud przymierzy sukienkę, ale trzeba jeszcze zebrać kilka innych przedmiotów, aby lepiej wyglądać. Idź więc do sali gimnastycznej i porozmawiaj z babką przy lustrze. Obieca dać Ci perukę, gdy pokonasz jej zawodnika. W zależności od wyniku konkursu otrzymasz różne peruki. W zasadzie w tym momencie możesz już zakończyć poszukiwania i podążać dalej, jeśli jednak chcesz, możesz postarać się o dodatkowe akcesoria (naszyjnik, perfumy, podwiązkę), jednak postaraj się to zrobić na własną rękę. Z rekwizytami idź do krawca i przebierz się za dziewczynę, po czym razem z Aeris złóżcie wizytę Don Corneo. Gdy będziesz już w rezydencji, najpierw udasz się do sali tortur. Pogadaj z Tifą, zabierz Ether i poczekaj aż Was wywołają. Zakładam, że Don Corneo wybrał którąś z dziewcząt, a nie Ciebie. Wtedy znajdziesz się w pokoju pełnym napalonych podwładnych Corneo. Zbierz przedmioty na planszy i pogadaj z gościem obok telewizora. Po ujawnieniu, że jesteś facetem, stoczysz walkę z ludźmi Corneo. Wyjdź z pokoju i wróć do pokoju tortur, gdzie spotkasz jedną z przyjaciółek. Razem udajcie się do sypialni grubasa i porozmawiajcie z nim. Bez znaczenia co wybierzesz, i tak spadniecie do kanałów.

(G) Kanały I Cmentarzysko Pociągów

Przedmioty: Potion x4, Phoenix Tail, Steal Materia, Hi-potion x3, Ether x2.

Zanim porozmawiasz z dziewczynami, wejdź na górę i zabierz Potion, po czym pogadaj z nimi. Czeka Cię walka z kolejnym bossem – **Apusu.**

Gostek jest kiepski, bo zalewając Cię falą rani i siebie. Najlepiej używać na niego czaru ognia. Po pokonaniu go otrzymasz Phoenix Tail.

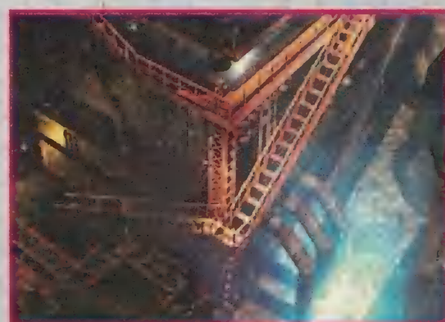
Pozwiedzaj jeszcze kanały w poszukiwaniu „skarbów" i wyjdź przez właz na zewnątrz. Obok masz Save Point, a potem długą przeprawę przez rozwalone pociągi. Gdy dotrzesz do miejsca gdzie stoi lokomotywa, musisz tak poustawiać, aby dostać się na peron (z którego wsiadałeś na akcję). Gdy dojdziesz do osady, zauważysz że członkowie Avalanche walczą na szczycie reaktora z żołnierzami Shinry. Gdy jeden z nich spadnie w dół, pogadaj z nim i nagraj stan gry. Wejdź na sam szczyt, po drodze zabierając Barreta. Na górze spotkasz ponownie Reno, który jest kolejnym „dużym" przeciwnikiem – **Reno.**

Musisz uważać na czar, który rzuca Reno – piramidę. Rozbija się ją uderzając kolegę (nie traci on żadnej energii), ale gdy pozwolisz aby wszyscy „schowali" się pod kopułami, to przegrasz walkę. Najlepiej używać limitów i mocnych czarów. Gdy dostanie w skórę, ucieknie, a Ty otrzymasz Ether.

(H) Wspinaczka Do Midgar

Przedmioty: Sense Materia, Ether.

Po pokonaniu Reno, Aeris zostanie porwana, a cały sektor runie w dół niszcząc wszystko co jest





w slumsach (jedna z najbardziej monumentalnych sekwencji FMV w historii). Po zabraniu materii leżącej w rogu placu zabaw, wróć do Wall Market. Tam możesz zrobić trochę zakupów (kupić materie itp.), po czym skierować swe kroki do domu Aeris. Po przespanej nocy, po raz kolejny wróć do Wall Market i skieruj swe kroki do sklepu z bronią. Od faceta za siatką (nie sprzedawcy) kup baterie (trzy sztuki kosztują 300 gil) i skieruj się pod zamalowany mur (na północ od zbrojowni i przed domem Corneo w prawo). Wejdź się po drucie na górę i użyj baterii w odpowiednich miejscach. Po drodze będziesz musiał jeszcze wykonać skok na bujającą się rurę i na samym końcu dotrzesz do budynku Shinry.

(I) Wieżowiec Shinry

Przedmioty: Elixir, Star Pendant, Four Slot, Phoenix Tail, Ether, Poison Materia, Affect All Materia, Enemy Skill Materia, Elemental Materia, Potion x4, Mithril Bracelet, Guard Up.





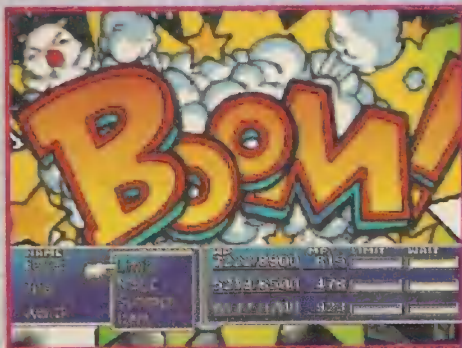








Masz teraz do wyboru dwie drogi: dłuższą, ale bezpieczniejszą (po schodach, po lewej stronie budynku) lub szybszą jednak z dużą liczbą przeciwników (wchodząc głównym wejściem). Osobiście proponuję tę drugą alternatywę (w końcu treningu w walce nigdy nie za wiele). Jakąkolwiek udasz się drogą, w końcu dotrzesz na 59 piętro. Tutaj zabij strażnika, a otrzymasz kartę wstępu na piętro 60. Tu czeka Cię mały sprawdzian refleksu. Musisz przejść na drugą stronę pokoju tak, aby nie zauważyli Cię strażnicy. Po schodach wejdziesz na 61 piętro. Spotkasz faceta, który zapyta Cię o Aeris – odpowiedz mu „......." (to nie pomyłka!), a otrzymasz klucz na kolejne piętro. Na 62 piętrze pogadaj z gościem przed gabinetem. Potem wewnątrz kolejny człowiek zada Ci pytanie. Tu uwaga – jeśli odpowiesz za pierwszym razem, otrzymasz Elemental Materia, w innym wypadku po prostu otrzymasz kartę do 65 piętra (właściwa odpowiedź jest za każdym razem inna). Na kolejnym (63) piętrze możesz zdobyć kilka ciekawych przedmiotów rozłożonych po pokojach. Jednak można otworzyć tylko troje drzwi. Nie jest to trudne, powiem tylko, że trzeba skorzystać z wywietrzników wentylacyjnych, aby ominąć pewne drzwi – pokombinujcie sami. Gdy dostaniesz się na 64 piętro, zauważysz Save Point i kilka niespodzianek w szafkach. Na 65 piętrze trochę się nabiegasz. W środku jest pomieszczenie z miniaturowym modelem Midgar. Brakuje w nim kilku części. W skrzyniach na piętrze znajdziesz wszystkie części, z tym że zbierasz je po kolei (znalezioną część umieszczasz w modelu, otwiera się następna skrzynia itd.). W ostatniej ze skrzyń znajdziesz kartę na 66 piętro. Na tym piętrze pobiegnij do toalety (Ty też to powinieneś zrobić po wypiciu połowy zapasów piwa ;) i wdrap się do kanału w suficie. Podsłuchaj rozmowę ludzi Shinry i wyjdź z tunelu. Po schodach wejdź wyżej (67 kondygnacja) i podążaj za Hojo (naukowiec), aż dojdziesz do skrzyń. Rozpocznie się eksperyment, w którym poznasz nowego kompana – Red XIII. Za chwilę też stoczysz walkę z kolejnym zmutowanym potworem – **H0512x2**.



Nie opłaca się zabijać wypierdków dookoła bossa, ani starać się uleczać truciznę – zamiast tego okładaj głównego bossa i uważaj na stan HP swoich podopiecznych. Dobrze działają czary ognia i fizyczne ataki Barreta. Po pokonaniu bossa otrzymasz kilka przydatnych przedmiotów.

Na tym samym piętrze facet w szarym płaszczu da Ci kartę na 68 piętro, a Ty wróć na 66 piętro i wejdź do windy. Zostaniesz aresztowany i poprowadzony przed oblicze prezydenta Shinry, po czym wrzucony do więzienia. Tam prześpij się i porozmawiaj ze wszystkimi, po czym wyjdź na zewnątrz. Zanim dojdziesz na 69 piętro, zbierz kilka Potionów. Tam obejrzyj martwego prezydenta i schwytaj Palmera. Potem wyjdź na zewnątrz, w stronę helikoptera. Grupa rozdzieli się, a Ty poprowadzisz Red XIII, Barreta i Aeris na dół budynku (windą). Tam zaatakują Cię dwaj bossowie, jeden po drugim – **Hundred Gunner.**

Pamiętaj, że tylko Barret może atakować fizycznie (ze względu na odległość). Nie używaj czaru Bio, gdyż nie zadziała. Jeśli masz natomiast błyskawice, wal śmiało – robota najbardziej boli. Potem spadnie na Ciebie kolejna maszyna – **Hell Gunner.**

Podobnie jak z poprzednim Gunnerem. Po pokonaniu go otrzymasz Mithril Bracelet. Akcja przełączy się na Clouda, więc uzbrój go w materie nim zaczniesz walkę z synem prezydenta – Rufus i **Dark Nation.**

Lepiej jest najpierw zabić Nationa, a potem zająć się Rufusem. Używaj magii zamiast ataków fizycznych. Na szczęście, jedynym atakiem Rufusa jest strzał z shotguna, więc łatwo obliczyć, ile wykonać ataków, leczenie i znowu ataki. Po zakończeniu walki dostaniesz m.in. Guard Up.

Zejdź piętro niżej i pogadaj z Tifą. Po zejściu na dół czeka Cię efektowna animacja i kolejna sekcja.

(J) Ucieczka!

Przedmioty: Star Pendant.

To część zręcznościowa. Musisz tak prowadzić motor, aby osłaniać pojazd z przyjaciółmi przed atakami wrogów. Ciosami miecza załatwiasz motocyklistów, czasem można wepchnąć jednego pod koła drugiemu itp. Na końcu trasy zostaniesz zaatakowany przez kolejnego bossa, wielki pojazd kołowy – **Motor Bore.**

Najlepiej atakować piorunami, ewentualnie lodem. Także atakami fizycznymi zdziałasz sporo. Maszyna ma dwa groźne ataki, więc trzymaj w pogotowiu „apteczki". Po zabiciu go otrzymasz Star Pendant.

(K) Wioska Kalm i Farma Chocobos

Przedmioty: Ether x3, Peacemaker, Guard Up, Sum-





mon Chocobo&Moogle Materia.
Gdy wylądujesz poza miastem, wybierz drużynę i wyjdź do mapy świata. Na północny-wschód od Midgar, znajdziesz wioskę Kalm, udaj się tam. W hotelu (pierwszy dom po lewej) znajdziesz swoich przyjaciół czekających na Ciebie. Wejdź na pięterko i zacznie się opowieść o przeszłości Clouda.

Znajdujesz się w samochodzie. Po rozmowie z żołnierzem i Sephirothem, Wasz samochód zostanie zatrzymany przez smoka. Tu mała uwaga: walki są interaktywne, z tym że nie masz kontroli na Sephirothem (swoją drogą, słaby gościu nie jest – przyp. RB). Po walce dojdziecie do rodzinnego miasta Clouda i Tify – Nivelheim. Jedyną rzeczą wartą zrobienia, jest pójście do domy Tify i zagranie na pianinie (koniecznie zapisz sobie nuty – przydadzą się w przyszłości). Idź teraz do hotelu i porozmawiaj dwa razy z Sephirothem. Na drugi dzień pooglądaj historię i przejmij kontrolę nad nimi w jaskiniach. Po dojściu do Jenova plant pooglądaj kolejne filmy i wróć do miasta. Opowieść Clouda zostanie na moment przerwana, co da Ci możliwość nagrania stanu. Kontynuując opowieść, udaj się do opuszczonej rezydencji na północy miasta (mam nieodparte skojarzenia z Resident Evil). Tam idź na piętro, po prawej stronie pogadaj ze strażnikiem i zejdź na dół po okrągłych schodach do podziemi. Sephirotha znajdziesz w bibliotece. Po rozmowie wyjdź i wróć do miasta. Pędź do Jenova Plant i obejrzyj scenkę z Tifą. Podnieś ją i wbiegnij do środka. Po obejrzeniu kolejnego FMV opowieść się skończy. Zanim wyjdziesz z miasta, zrób zakupy w sklepie, przeszukaj wszystkie domy, a tuż przed wyjściem dostaniesz PHS (pozwala na zmianę składu drużyny przy Save Pointach i na mapie świata). Wyjdź z miasta i podążaj na wschód. Gdy napotkasz na budynek, wejdź na niego – to Farma Chocobo. Zagadnij ptaka stojącego najbliżej płotu i daj drugą odpowiedź – obejrzysz taniec Chocobo i otrzymasz swoją pierwszą Summon materię. W jednym z budynków kupisz specjalną materię – Chocobo Lure za 2000 gil. Jest to konieczne do kontynuowania przygody, więc nie masz wyjścia – kup ją. Od faceta w kapeluszu kup też kilka nasion (czym droższe, tym lepsze). Wyjdź na mapę i załóż kupiona magię jednej z postaci. Wyjdź do mapy i idź w miejsca, gdzie na trawie widać ślady ptasich pazurów. Biegaj, aż zostaniesz napadnięty przez przeciwników. Jeśli jest wśród nich Chocobo, szybko rzuć mu ziarenko i zabij pozostałych wrogów (nie tykając Chocobo). Gdy walka zakończy się sukcesem, a ptak nie skończy przedwcześnie posiłku, wtedy złapałeś swego pierwszego Chocobo. Dzięki niemu przebiegniesz obszar, gdzie grasuje groźny wąż. Węża tego da się co prawda zabić, ale jest to na razie niezwykle trudne (wróć tu później i naucz się jego śmiertelnego ataku „Beta" – naprawdę warto). Udaj się na południowy zachód pustyni, gdzie zobaczysz wielkiego węża nabitego na pal. Wyjdź na mapę, wypuść Chocobo i wejdź ponownie – zobaczysz wejście do jaskini.

(L) Kopalnia Mithril i Miasto Junon

Przedmioty: Ether, Tent, Long Range Materia, Mind Up x2, Elixir, Power Wrist, Summon Shiva Materia, Enemy Skill Materia, Luck Up, Power Up, Guard Up, Speed Up.

Rozejrzyj się po całej kopalni i upewnij się, że zebrałeś wszystkie przydatne przedmioty. Gdy wejdziesz do planszy z bluszczem, spotkasz „facetów w czerni" (Turks). Gdy wyjdą, dokończ przeszukiwania kopalni i wyjdź do mapy. Na południu znajdziesz Fort z wielkim kondorem na szczycie. Powiedz strażnikowi przed bramą, że przybyłeś na pomoc i wejdź do środka. Tam porozmawiaj z mieszkańcami i zrób zakupy. Możesz rzeczywiście pomóc rebeliantom (pieniężnie albo kierując obroną fortu - strategia w czasie rzeczywistym!). Wróć na mapę świata. Udaj się teraz do miasta Junon (na brzegu morza, z wielkim działem). Po wejściu pogadaj z mieszkańcami i idź nad brzeg morza (południowa część miasta). Gdy spotkasz dziewczynkę, zaatakuje Cię kolejny boss - **Bottom Swayer.**

Żaden problem – uważaj na mocniejsze ataki (wielka fala) i wal z piorunów i trucizny. Nie wszyscy też mogą atakować bossa – jest za wysoko. Gdy rzuci na kogoś bańkę zabierającą HP, rzuć na nią czar ofensywny – nie zrani on postaci, a usunie bańkę. Po zabiciu potwora otrzymasz Power Wrist.

Po pokonaniu bossa będziesz musiał przeprowadzić reanimację dziewczynki. Aby tego dokonać, musisz wyczuć moment, w którym Cloud nabierze w płuca maksimum powietrza i wdmuchnie je w poszkodowaną. Po udanej akcji ratunkowej udaj się do domku przy wejściu do miasta i pogadaj z właścicielem. Po spędzonej nocy i kolejnym złym śnie Clouda, dostaniesz w nagrodę Summon Shiva Materia. Idź powtórnie na plażę i porozmawiaj z Purishirą – da Ci specjalny gwizdek, dzięki któremu dostaniesz się na górę platformy (podrzuci cię do góry delfin – wyczuj tylko miejsce). Na górze dobiegnij do skrzynki stojącej na środku lądowiska - zjedziesz w dół. Zostaniesz złapany przez żołnierzy i każą Ci się oni przebrać w mundur (wzięli Cię za żołnierza Shinry). Zrób to i idź na paradę. Twoim zadaniem jest umiejętne wśliźnięcie się do szeregu, tak aby nie wzbudzić niczyich podejrzeń. Potem trzeba jeszcze maszerować w szeregu i wymachiwać bronią (w zależności od wyniku dostaniesz różne przedmioty – im lepszy byłeś, tym bardziej wartościowa nagroda). Po powrocie do przebieralni zostaną Ci objaśnione kolejne ruchy, tym razem na prezentację przed samym Rufusem (który po śmierci ojca objął prezydenturę). Gdy dowódca wyjdzie, idź cały czas szeroką ulicą, aż do końca (tam, gdzie była parada). Po drodze nie zapomnij przeszukać wszystkich sklepów i pomieszczeń – jest wiele ciekawych rzeczy. Gdy zacznie się prezentacja (a'la PaRappa The Rapper!), postaraj się







szybko wykonywać polecenia dowódcy, a otrzymasz więcej punktów. To z kolei decyduje o nagrodzie od Rufusa (0-50 = Silver edge glasses, 60-90 = HP Plus materia, 100-190 = Force Eater). Na koniec zauważysz ukrytego Red XIII i razem wejdziecie na pokład łodzi.

To by było tyle na ten raz. Zapraszam za miesiąc i proszę o ewentualne uwagi i komentarze (byle konstruktywne ;)

Baron Jack









Nierealny spał przez pięć lat, aby przebudzić się i zachwycić wszystkich swą mistrzowską grafiką, przepełnionym grozą klimatem, najlepiej opracowanym kodem AI przeciwników... A właśnie – nasi rywale nie są wcale tacy łatwi do rozwałki i potrafią z najłatwiejszego poziomu uczynić istny horror...

Unreal

Poradnik ten dotyczy gry w trybie Single Player. Multiplayer moim zdaniem nie jest tak grywalny jak „Quake 2", ale także zasługuje na bliższą uwagę. Taktyki w grze wieloosobowej, opis map i broni oraz ocena za miesiąc. Dziś tylko „singel". Zapraszam więc do tekstu.

Bronie

Dispersion Pistol – standardowa broń, która początkowo nadaje się do rozbijania skrzynek niż prawdziwej walki. Pistolet dyspersyjny jest bronią energetyczną i posiada umiejętność regeneracji amunicji. W dalszej części gry mamy możliwość zupgradowania tej broni, przez co zwiększa się jej siła rażenia. ALTERNATE FIRE: po przytrzymaniu klawisza, energia pocisku zwiększa się aż pięciokrotnie (czyli ma coś do „powiedzenia").

AutoMag – małe narzędzie mordu, szybkostrzelne, proste w użyciu. Wadą tej broni jest wolne przeładowywanie magazynków. W trakcie walki, możesz dostać kilka kulek między oczy nim broń ponownie będzie gotowa do użycia. ALTERNATE FIRE: strzela seriami (coś w stylu gangsta) w przeciwieństwie do normalnego ataku.

Stinger – amunicją tej broni są kryształy Starydium (surowca mineralnego eksploatowanego przez Skaajrów). W początkowych lewelach będzie to jedna z najczęściej używanych pukawek. Stinger jest bronią bardzo dobrą, w podstawowym trybie ataku strzela strumieniem pocisków (wymaga dobrej celności). ALTERNATE FIRE: wystrzał pięcioma odłamkami – bardzo skuteczny sposób, nie wymaga precyzyjnej celności.

ASMD – polubiłem tę broń, gdyż przypomina mi Railguna. ASMD strzela z błyskawiczną szybkością (Railgun i tak jest szybszy) wiązkę strumienia energetycznego. Bardzo dobra na dystans, chociaż nie najgorsza w walce na kontakt (głupio zabrzmiało :]). ALTERNATE FIRE: bardzo duży pocisk, który uderzony w ziemie rozchodzi się (hmm... jakby tu nazwać) w sposób radialny (tzn. jakby bomba uderzyła w ziemię). Potwór, który wpada w takie pole, jest lekko odrzucany.

Egihtball – pod tą tajemniczą nazwą kryje się... połączenie rakietnicy z granatnikiem. Jest to moja – obok RazorJacka – ulubiona broń, która dysponuje dużymi możliwościami. Gdy ustawimy celownik na przeciwniku, uruchamiamy system na podczerwień. Jeżeli przytrzymamy oba klawisze odpowiadające za rodzaje ataków (tzn. normalny i alternate fire), Eightball strzela pakietem rakiet – jedna po drugiej. ALTERNATE FIRE: broń wystrzeliwuje granaty, które wybuchają dopiero po trzech sekundach. Im dłużej przytrzymasz alternate fire, tym więcej załadujesz granatów (maksymalnie osiem). Drugi rodzaj ataku jest wart polecenia w wąskich korytarzach, szczególnie gdy goni Cię przeciwnik.

Flak Cannon – potężna broń strzelająca odłamkami potrafiące odbijać się od podłogi czy sufitu. Nie nadaje się w walce na dystans. ALTERNATE FIRE: duży pocisk uderzając o glebę rozpyla odłamki na około. Ma zastosowanie w gromadce monsterów.

RazorJack – obok Egitballu moja ulubiona broń. RazorJack strzela wirującymi ostrzami potrafiącymi odbijać się od podłoża, co stwarza przeróżne strategie zabijania wroga. Kąt nachylenia ostrzy zależy od sygnałów transmitowanych przez tę broń. ALTERNATE FIRE: możliwość sterowania lotu ostrzy.

GES Bio Rifle – dziwna broń, strzela odpadami tarydium, które wyglądają jak zielone gluty. Ciekawą właściwością jest to, że pociski potrafią się przyczepić do prawie każdej nawierzchni po czym po krótkim czasie wybuchają. Jeżeli zaś tarydium dotknie przeciwnika, od razu eksploduje. ALTERNATE FIRE: większa kula z glutami. Im dłużej przytrzymasz klawisz, tym kulka będzie większa.

Assault Rifle – bardzo ciekawa, a zarazem potężna broń snajperska. Stworzona z myślą w walce na odległość. Trochę wolno się przeładowuje, więc polecam nie walczyć nią łeb w łeb z potworem. ALTERNATE FIRE: możliwość zoomowania. W „Quake 2" trzeba pisać specjalny skrypt, ale zoom działał na wszystkie bronie (i tak wykorzystuje się go do strzałów z Railguna).

Mini Gun – jedna z najszybszych broni w całej grze, a zarazem celna. Raczej do walki w zwarciu. ALTERNATE FIRE: jeszcze szybszy strumień pocisków.

Przeciwnicy

Skaarj – jedna z najzręczniejszych i przy tym najinteligentniejszych kreatur w całej grze. Kiedy podejdzie do gracza na tyle blisko, by wbić swoje szpony, stwarza duże niebezpieczeństwo. Dlatego radzę trzymać go na odległość. Skaajr nie jest typem samotnika, lubi atakować w grupkach. Kiedy będziesz uciekał, ten zacznie Cię gonić. W takich sytuacjach przydają się granaty z Eightballa.

Krall – Krallowie służą Skaajrowm jako psy gończe na polowaniach. Są agresywni, zręczni, jednak inteligencją nie przewyższają psa. W ich mentalności zakodowane jest unicestwianie. Podobnie jak Skaajrowie, lubią atakować w grupkach. Broń Krallów jest bardzo potężna, więc nie polecałbym Ci spotkać się z pociskiem wystrzelonym z niej (powoduje wstrząs).





Brute – ogromna muskularna bestia. Za dowód niech posłużą jego rozmiary – wzrost: 270 cm, waga: 330 kg. Brutal został stworzony przez Skaajrów (znowu oni?!) wyłącznie do walki. Potwór jest powolny, jednak jego działa wyręczają go na większe odległości. Jedyna strategia, jaka przychodzi mi do głowy, to trzymanie Brutala na odległość. Tylko tak unikniesz jego całkiem szybkich i mocnych pocisków.

Mercanery – bardzo potężny, zwinny potwór. Dobrze robi użytek ze swoich wielofunkcyjnych naramiennych karabinów maszynowych lub pocisków rakietowych. Mercanery to niezależny wojownik, nie lubi zarówno Krallów i Skaajrów (czasami może ich atakować).

Nali – ta istota jest w grze neutralna. Nali – byli władcy tej planety – zostali zniewoleni przez Skaajrów. Jeżeli go spotkasz, oszczędź mu życie, w zamian Nail może doprowadzić Cię do jakieś broni lub sekretnego miejsca.

Titan – największa i najbardziej wytrzymała istota na planecie (wzrost: o.k 10 m., waga: 15-16 ton !!!). Tytan jest wolny i lubi rzucać ogromnymi głazami. Rozwalenie go jest cholernie trudne, więc polecam Ci go ominąć (jeżeli to możliwe; najlepiej uciekać w pola rażenia) niż walkę. Wykorzystaj przeciwko niemu jego ślamazarność. Jeżeli życie Ci miłe, unikaj głazów rzucanych przez Tytana.

gRu doradza

- Ta gra ma jedną bardzo dużą wadę (która potrafi popsuć zabawę), a mianowicie wymagania sprzętowe. Jeżeli nie masz Pentium II 266 Mhz z bardzo dużą ilością pamięci wzbogaconego dodatkowo o akcelerator 3Dfx I lub II, to nie marz o cudownej rozwałce i spływającej juhy z monitora. Tak więc, na początku zmień sprzęt, a później graj w „Unreala".
- To nie jest „Quake 2". Pośpiech w „Unreal" do niczego dobrego Cię nie doprowadzi. Graj spokojnie i rozważnie.
- Amunicja w „Unreal" jest bardzo istotna. Nie strzelaj na próżno, gdyż może się okazać, że podczas walki z przeciwnikiem będziesz zmuszony do użycia słabszej broni.
- Zapamiętaj jedną zasadę: Ty jesteś zwierzyną, a przeciwnicy to łowcy, którzy tylko czekają, aby odrąbać Ci łeb od pozostałej partii ciała.

Komendy konsoli

Oto kilka komend do konsoli, które (mam nadzieję) pomogą Wam w utworzeniu swojego configa. Za miesiąc kolejna dawka.

ACTIVATEITEM – uruchamia obecnie zaznaczony przedmiot.
ALTFIRE – alternatywny atak.
BEHINDVIEW 1 – widok z trzeciej perspektywy (a'la „Tomb Raider").
BEHINDVIEW 0 – powrót do widoku z oczu bohatera.
CHANGEHUD – zmienia hud.
ENDFULLSCREEN – gra w okienku.
EXEC <nazwa.pliku> – tak jak w „Quake 2", uruchamia plik konfiguracyjny.
EXIT – wyjście z gry.
FLY – potrafisz latać.
GHOST – odpowiednik „noclip" z „Quake 2", możesz przechodzić przez ściany itd.
GOD – jesteś Bogiem, ataki wrogów nie wyrządzają Tobie żadnych szkód.
HIDEACTORS – chowa „aktrów" (tak autorzy nazywają potworów) podczas gry.
INVENTORYNEXT – następny przedmiot
INVENTORYPREVIOUS – poprzedni przedmiot.
INVISIBLE – jesteś niewidzialny,
JUMP – skok.
KEYBINDING <klawisz> – wyświetla jaką funkcje ma przypisaną dany klawisz.
LOADGAME <numer> wgrywa grę z pozycji od zera do 9-iu.
MOVEBACKWARD – chodzenie do tyłu.
MOVEFORWARD chodzenie do przodu.
NEXTITEM – kolejny przedmiot.
NEXTWEAPON – następna broń.
PREVWEAPON – poprzednia broń.
RESTARTLEVEL – restartuje level.
SAVEGAME <numer> – zapisuje grę w pozycje od zera do 9-iu.
SET INPUT <klawisz> <funkcja> – przypisanie danemu klawiszowi funkcji (odpowiednk bindowania z „Quake 2"), np. set input w „shot"
SHOT – ściąga screeny.
SHOWACTORS – włącza aktorów.
STRAFE – strafe'owanie
STRAFELEFT – strafe'owanie w lewo.
STRAFERIGHT – strafe'owanie w prawo.
SUMMON <broń, przedmiot, potwór> tworzy daną rzecz.
SWITCHWEAPON 1 – zmienia broń na Dispersion Pistol.
SWITCHWEAPON 10 – zmienia broń na Mini Gun.
SWITCHWEAPON 2 – zmienia broń na AutoMag.
SWITCHWEAPON 3 – zmienia broń na Stinger.
SWITCHWEAPON 4 – zmienia broń na ASMD.
SWITCHWEAPON 5 – zmienia broń na Eightball.
SWITCHWEAPON 6 – zmienia broń na Flak Cannon.
SWITCHWEAPON 7 – zmienia broń na RazorJack.
SWITCHWEAPON 8 – zmienia broń na GES Bio Rifle.
SWITCHWEAPON 9 – zmienia broń na Assault Rifle.
TURNLEFT – skręcanie w lewo.
TURNRIGHT – skręcanie w prawo.
WALK – jeżeli wpisałeś w konsoli „ghost" lub „fly" i chcesz z powrotem grać normalnie, wpisz właśnie „walk".

Linki

Strony poświęcone tematyce „Unreal" powstają niczym grzyby po deszczu. Zaglądaj tam w miare regularnie. Oto najciekawsze linki, jakie udało mi się wygrzebać z netu:

- http://www.unreal.com – oficjalny site „Unreal" założony przez Epic MegaGames.
- htpp://quake.org.pl – nasza rodzima strona. Poświęcona głównie „Quake'woi", ale od czasu do czasu znajdziesz tam informacje na temat „Unreal" oraz nowe pliki do „zessania".
- http://www.gamehut/unreal/ – całkiem niezła strona ze skromnymi opisami broni, potworów itd.
- http://brono.nethosting.com/unreal.htm
- http://freespace.virgin.net/ian.thompson12/unreal/unrealmain.htm
- http://dovecoffage.demon.co.uk/zunreal/
- http://www.mplayer.com/action/unreal
- http://action.realmx.com/unreal/
- http://mac.unreal.org – „Unreal" na Macinotsha.
- http://unreal.org
- http://www.unrealization.com
- http://www.unrealed.com
- http://www.planetunreal.com
- http://www.unrealism.com
- http://www.unrealiverse.com
- http://www.unrealnation.org

To na razie tyle w dziale „Linki". Jeżeli jesteś autorem strony o „Unreal" daj mi znać, a umieszczę twoją stronę w spise. Mój adres to: groovy@kki.net.pl lub gkklub@kki.net.pl. Za miesiąc postaram się wrzucić nowe adresy na cedek.

Słowo do poduszki

Uff, wreszcie upragniony koniec. „Unreal" na pewno nie zniknie z łam „Gier Komputerowych". Spodziewajcie się patchy, nowych mapek, fajnych screenshotów, newsów oraz artykułów na temat tej gry, ale to wszystko w moim „CeDekowym Klubie Gier FPP" (brzmi to jak krypto reklama, ale co mi tam...). Pamiętajcie – spotykamy się jeszcze za miesiąc! ***Unreal gRu***



Might & Magic IV: Th

Nadeszli z głębin próżni. Pradawny wróg pradawnego ludu. I nikt nie znał przyczyny nienawiści, przyczyny wojny. Niektórzy mówią, iż walka trwa z woli niebios. Pomimo że ród ich i cel nie znane są, ich plan jest jasny. Przemierzają, lądują, podbijają. Teraz, w naszym świecie są, by uczynić to co uczynili w tak wielu. I dzieło ukończą, chyba że ktoś ich powstrzyma.







Firma NWC wykonała kawał dobrej roboty montując tę grę. Moim zdaniem bodaj najlepszą RPG, jaka została wypuszczona ostatnimi czasy. Rozległością świata i różnorodnością questów bije nawet wspaniałego „Fallouta". Jest to RGP w starym, dobrym stylu z masą współczynników i umiejętności, są duchy, smoki, gobbosy, szkielety i cały ten „stuff", za którym fani RPG lubią pogonić. Zanim zaczniecie ratować świat przed zagładą rzućcie łaskawie okiem na ten tekst, a życie w świecie Magii i Mocy stanie się nieco łatwiejsze. (ambitnym wstęp wzbroniony).

Jak Tworzyć Drużynę

Twoja drużyna składa się z tylko czterech postaci, więc tworząc ją musisz zadbać o to by znalazł się w niej ktoś kto leczy, ktoś kto walczy i ktoś kto miesza w magii ofensywnej. Do wyboru jest sześć klas postaci różniących się umiejętnościami i co ważniejsze, sposobem późniejszego awansowania. Trzy z nich są klasami „czystymi", trzy „hybrydowymi". Klasy czyste to rycerz, kleryk i czarownik. Klasy hybrydowe to po prostu ich mieszanki. Łączą w sobie zalety klas, z których połączenia powstały, jednakże nie mają dostępu do największych atutów klas czystych. Nie posługują się ani ciemną, ani jasną stroną magii. Nie osiągną też takich kosmicznych ilości Hp jak rycerz.

Rycerz – nie posługuje się magią, lecz ma ogromne ilości punktów zdrowia. Jest też niezwykle skuteczny gdy w bezpośrednim starciu przyjdzie po łbie dawać. Brak magii powoduje, że gdy magowie każdy awans pakują w rozwój sfer magicznych, rycerzowi zostaje sporo wolnych punktów umiejętności za które możemy rozwinąć niezwykle przydatne: naprawę, kupiectwo czy rozbrajanie pułapek. Ponadto wielka ilość HP służy jako syfon zdrowia dla reszty drużyny, a we wczesnych fazach gry to on zazwyczaj przeżywa starcie wyciągając nieprzytomnych kumpli i zdobytą kasę z tarapatów.

Kleryk – mistrz magii kapłańskiej. Moim zdaniem konieczny w drużynie. Ma dostęp do dwóch najpotężniejszych sfer magii – jasnej i ciemnej. Gdy rozwinie swe moce jest niezastąpiony, gdy trzeba nieco wyremontować nasz skład. Sfery kapłańskie zawierają czary ochronne oraz leczące, potrzebne do znoszenia skutków wszelkich trucizn, chorób, słabości, strachu i strzykania w kościach.

Czarownik – chyba najbardziej użyteczny członek drużyny. Posługuje się magią elementarną, ma dostęp od sfery jasnej i ciemnej. Ma także znaczne przyrosty punktów magii. Stanowi on podstawową siłę magiczno-ofensywną drużyny. A także gdy stanie się mistrzem magii wody potrafi czarem „Enchant item" nieźle zasilić kasę drużyny. Umiejętność medytacji, podobnie jak u kleryka, daje mu bardzo duże przyrosty punktów magii. Gdy osiągnie poziom mistrzowski w posługiwaniu się sztyletami, może nieźle namieszać w walce wręcz.

Paladyn – jest to skrzyżowanie rycerza z klerykiem. Paladyn zachowując zdolności bojowe rycerza potrafi się posługiwać magią kapłańską, w której czary leczą naszą brygadę z wszelkich paskudztw. Jako że magia klerycka opiera się na współczynniku osobowości postaci, jest on idealnym, podobnie jak kleryk, kandydatem na kupca i dyplomatę.

Łucznik – niezła pomieszanka czarownika i rycerza. Słabszy w magii elementarnej, lecz silny fizycznie i skuteczny w walce wręcz. Dobrze go mieć w drużynie gdyż dwóch elementalistów stanowi poważną siłę ofensywną. Jako że może znieść znacznie więcej razów niż czarownik nierzadko to jego czary zapewnią drużynie ewakuację.

Druid – spec od magii, dziecko kleryka i czarownika. Posługuje się zarówno magią kapłańską, jak i elementarną. Gdy osiągnie wysoki poziom doświadczenia, staje się groźną postacią. Jednak do osiągnięcia rozsądnego stopnia zaawansowania w jego sied-

KILKA NIEZŁYCH RAD

1. Na początek postaraj się umożliwić każdemu z członków drużyny wdzianie zbroi.
2. Naucz każdego z bohaterów strzelać z łuku. Można wtedy załatwiać przeciwników na odległość. Przy spotkaniu z bandą potworów wywabiamy dwóch czy trzech i zabijamy z dystansu.
3. Przydatny jest, znany z quaka, slide wykonywany po wciśnięciu crtl + kierunek. Jeżeli będziemy w stanie nieprzerwanie slide'ować w jedną stronę to większość wystrzelonych w nas pocisków nie trafi.
4. W późniejszych fazach gry stosowanie kombinacji czarów „Fly" i „Meteor Shower" – błyskawicznie zamienia szwendające bandy przeciwników w złoto.
5. Zawsze wkraczaj do walki zabezpieczony czarem Day of Protection i dopakowany przez Lucky Day i Hour of Power.
6. Najlepsza kombinacja broni do walki wręcz to topór i miecz. Będąc mistrzem miecza można używać go w lewej ręce, natomiast mistrz topora jak przyłoży to ho ho (sprawdźcie w opisie umiejętności). Warto też wypróbować kombinacje jakiejś broni drzewcowej i miecza. Mimo że zadaje mniej uszkodzeń niż topór, broń drzewcowa ma większy zasięg.
7. Niektóre czary nie działają na niektórych przeciwników. Należy więc rozwinąć więcej niż jedną sferę magii. Bardzo dobrze uzupełniają się ogień i woda.
8. Postaraj się osiągnąć jak najwyższy poziom w magii jasnej i ciemnej. Posiadają one bowiem najpotężniejsze czary ochronne i dopakowujące drużynę. Najlepiej daj po jednej z tych sfer klerykowi i czarownikowi.
9. Jeżeli zagubisz się w podziemiach klikaj na ściany, bardzo często są tam ukryte przejścia.
10. Medytacja i Kulturystyka (Body Building) są umiejętnościami wartymi rozwijania. Po osiągnięciu wysokiego poziomu doświadczenia nieźle jest zafundować sobie poziom mistrzowski. Po tym zostaje tylko patrzeć na wzrastające ilości HP i SP.
11. Czytaj dokładnie opisy poziomów zaawansowania w umiejętnościach, bowiem niektóre z nich nie są warte rozwijania powyżej poziomu mistrzowskiego np. miecz. Niektóre z umiejętności nie są w ogóle warte rozwijania. Dyplomacja – phew!.
12. Aby szybko podciągnąć sobie reputację do mniej więcej średniego poziomu, wystarczy ofiarować nieco kasy w dowolnej świątyni. Byle nie w świątyni Baa.
13. Można chodzić po wodzie, nie posiadając czaru „Water Walk". Po prostu kierując się w wybrane miejsce za wodą, pokonuj ją w podskokach. Bez obaw, w tym świecie w wodzie się nie tonie, ba nawet zanurzyć się trudno.
14. Mistrz magii wody może czarem „Lloyd's beacon" zaprogramować sobie do pięciu miejsc, w które będzie się mógł teleportować. Warto z tego skorzystać, stawiając teleporty przy dopakowujących studniach czy tanich świątyniach.
15. Kombinacja czarów „Loyd's beacon" i „Town portal" czyni podróże prawdziwą przyjemnością.
16. Najlepsze czary to save i load.

e Mandate of Heaven


Mapa Świata

miu sferach potrzebna jest znaczna liczba awansów. W drużynie raczej niezbędni są kleryk i czarownik. Resztę postaci można dobrać według własnego uznania. Jako że magia stanowi wielką siłę zarówno ofensywną, jak i defensywną, sprytnie jest wybrać dwóch elementalistów i dwóch speców od magii kapłańskiej. Przykładowo: paladyn, kleryk, łucznik i czarownik. Takie rozwiązanie gwarantuje duże szansę przeżycia i niezłe perspektywy rozwoju.

Jak Zacząć Grać

Gra jest teoretycznie nieliniowa, ale mimo że można pójść praktycznie wszędzie i wykonywać zadania niemal w dowolnej kolejności to warto wszystko robić po kolei. Znacznie ułatwia to życie bo: po pierwsze nie napotkamy potworów rozmontowujących nasz skład z palcem w nosie, a po drugie, postacie niezbędne do wykonania pewnych questów pojawiają się dopiero po ich otrzymaniu. Po prostu nie warto zgrzytać zębami podczas setnego „load game" i nie warto biegać dwukrotnie po tych samych podziemiach czy zamkach. Jednak liniowość zdarzeń nie przeszkadza zbytnio, gdyż fabuła jest na tyle zgrabnie skomponowana, że wrabianie nas w kolejne lochy, zmuszanie do ratowania kolejnych niezdar i ganiania za jakimiś śmieciami nie powoduje u nas gorączki: „i znowu te lochy, ...lochy, ...lochy, DAGGER FALLLLLLL!

Na początek wskocz do tawerny w New Soprigal i załatw pierwszy otrzymany quest. Następnie udaj się do Zamku Ironfist, by oddać Humprey'owi list. Posiadając już nieco kasy i punktów doświadczenia naucz wszystkich strzelać z łuku i kup sprzęt strzelecki. Wróć do New Soprigal i wskocz na 3 poziom doświadczenia. Powalcz nieco z goblinami, później weź w obroty czarowników. Posiadając łuki możesz używać taktyki „uderzenie i odskok". Załatw wszystkich wrogów w regione i udaj się do Ratusza po zlecenie na robotę w „Goblin Watch". Po załatwieniu gobbosów w strażnicy powinieneś być na 4 albo 5 poziomie doświadczenia i mieć nieco złota. Teraz zacznij miksować zioła używając poniższej książki kucharskiej. Tyle na początek, reszta zależy od losu i szybkości klikania myszą.

Alchemia, czyli nic tak życia nie upiększa jak magiczna flaszka większa.









Flora, hmm, trzy zioła, jakie możemy znaleźć mogą posłużyć po dodaniu flaszki do zrobienia całkiem przydatnych magicznych brei. Istnieją cztery klasy napoi magicznych. W sumie 25 przydatnych mieszanek. Wszystkie one powstają po zmieszaniu trzech podstawowych ziół i mieszaniu kolejno otrzymanych eliksirów. Część z nich ma ulubione permanentne działanie, inne działają tylko czasowo. Mikstury działające permanentnie, w poniższej książce kucharskiej oznaczone są literą p. Przy mieszaniu brei ostrożność jest raczej niezbędna, gdyż błędy powodują eksplozje. Błędne zmieszanie napojów klasy trzeciej i czwartej powoduje zniszczenie (eradication) ciała mieszającego. A wtedy nawet święty boże nie pomoże.

Klasa Pierwsza

- 1 magia niebieska + 10 punktów magii





● 2 energia żółta + 10 do podstawowych współczynników
● 3 leczenie ran czerwona +10 punktów zdrowia

Klasa Druga
● 4 odporność zielona +10 do wszystkich odporności
● 5 leczenie trucizny fiolet
● 6 ochrona pomarańczowa +10 do klasy zbroi

Klasa Trzecia
wszystkie breje są koloru białego
● 7 superodporność 1+4 +20 do wszystkich odporności
● 8 błogosławieństwo 1+5 działa przez 6 godzin, tak jak czar błogosławieństwo (bless)
● 9 kamienna skóra 1+6 działa jak czar o tej samej nazwie przez 6 godzin
● 10 przyspieszenie 2+4 przyspiesza na 6 godzin
● 11 ekstremalna energia 2+6 +20 do podstawowych współczynników
● 12 heroizm 3+6 tak jak czar działa przez 6 godzin
● 13 odtworzenie 4+5 leczy wszystko, lecz nie wskrzesza i nie działa na skamieniałych
● 14 superochrona 4+6+20 do klasy zbroii

Klasa Czwarta
wszystkie breje są czarne
● 15 esencja intelektu (p.) 1+9 +15 do intelektu -5 do mocy
● 16 esencja osobowości (p.) 1+13 +15 do osobowości -5 do szybkości
● 17 esencja celności (p.) 2+8 +15 do celności -5 do szczęścia
● 18 esencja szybkości (p.) 3+10 +15 do szybkości -5 do osobowości
● 19 esencja wytrzymałości (p.) 2+14 +15 do wytrzymałości -1 do wszystkich innych
● 20 esencja szybkości (p.) 3+19 +15 do szybkości – 5 do osobowości
● 21 esencja mocy (p.) 3+12 +15 do mocy -5 do intelektu
● 22 boska magia 4+7 +100 punktów many, ale postarza o rok
● 23 odmłodzenie 4+11 usuwa magiczne postarzenia; -1 do wszystkich podstawowych statystyk
● 24 boska moc 5+11 +20 poziomów; postarza o rok
● 25 boskie uzdrowienie 13+6 leczy wszystko

Módlmy Się!

Po okolicy rozsiane są niewielkie świątynie do których warto czasem odbyć pielgrzymkę. Oprócz korzyści duchowych daje to wymierne korzyści w postaci wzrostu współczynników i odporności. Świątynie muszą być odwiedzane w odpowiednich miesiącach. Na północny wschód od zamku Ironfist na wzgórzu mieszka wizjoner, który wskaże, do której świątyni w danym miesiącu należy odbyć pielgrzymkę. Pielgrzymka daje wszystkim członkom drużyny +10 do odpowiedniego współczynnika lub odporności, każda następna wizyta daje jedynie +3.

styczeń – **moc** – Bootleg Bay
luty – **intelekt** – Mist
marzec – **osobowość** – Silver Cove
kwiecień – **wytrzymałość** – Zamek White Cap
maj – **celność** – Free Haven
czerwiec – **szybkość** – Mire of the Damned
lipiec – **szczęście** – New Sopringal
sierpień – **ogień** – Kriegspire
wrzesień – **elektryczność** – Zamek Ironfist
październik – **zimno** – Kriegspire
listopad – **trucizna** – El-infested waters/Zamek Alamos
grudzień – **magia** – Blackshire

Jak Się Obłowić?

Najciekawsze przedmioty, za które kupcy dadzą dużo złota, można zdobyć sprzedając wygrane w cyrku trofea. Należy wpierw zdobyć kilka tysięcy sztuk złota, udać się do cyrku i zanurzyć się w hazardzie. Proponowane przez cyrkowców gry polegają na próbach z zakresu jednego z siedmiu podstawowych współczynników. Pijemy wiec magiczne napoje, rzucamy czary i przywdziewamy magiczne sprzęta, a gdy wybrany współczynnik osiągnie wartość 250 albo lepiej 300 punktów, rozpoczynamy grę. Wygrane zamieniamy w największym namiocie na złote piramidy. Im więcej, tym lepiej. Aha, jak byśmy okazali się chciwi to dobrze jest rzucić beacon w cyrku. Pozwoli nam to szybko wrócić po więcej. Teraz pręciutko do Dragonsands. Tam w oazie w namiotach, kupcy chętnie się z nami zamienią. Oddadzą bardzo dobre magiczne przedmioty za wygrane piramidki. Beacon, do cyrku, gra, do kupców i tak w koło, aż będziecie mieli dość, albo palców, szyi i rąk zabraknie na nowe przedmioty.

Cyrk jest objazdowy, więc można go odwiedzić tylko w określonych miesiącach, w określonych miejscach, grudzień – Bootleg bay; sierpień – Mire of the Damned i w kwietniu – Blackshire. Zyskowną jest też produkcja magicznych przedmiotów. Posiadając mistrzów kupiectwa i magii wody możemy rozpocząć manufakturę. Po przybyciu do jakiegoś miasta skupujemy wszystko co da się zaczarować, czarownik rzuca zaklęcie „Enchant item", a kupiec sprzedaje umagicznione przedmioty. Zarobek jest całkiem niezły.

W grze, prócz zwykłych magicznych przedmiotów, występują dwie specjalne kategorie obejmujące najpotężniejsze magiczne przedmioty. Nieraz w czasie naszych podróży można o nich usłyszeć różnorakie podania i plotki. Są to artefakty i relikty. Relikty i artefakty są niedostępne ani w oazie w Dragonsands, ani w sklepach, a znaleźć można je niezwykle rzadko. Najlepszym źródłem owych przedmiotów są ciała przeciwników. Oczywiście nie gobbosów tylko tytanów i różnych odmian smoków. Idealnym miejscem do polowania na artefakty i relikty jest region Dragonsands, w którym aż roi się od smoków. Innym dobrym miejscem są Jaskinie Smoczych Jeźdźców w rejonie Kriegspire. Sam po wizycie w tych jaskiniach wyniosłem około 300 tysięcy sztuk złota i 4 czy 5 artefaktów.

Przykładowe artefakty to np.: Topór oburęczny „Conan" zadaje on podwójne uszkodzenia zarówno smokom, jak i demonom; sztylet „Mordred" posiadając właściwości wampiryczne - wysysa Hp z przeciwników i dodaje walczącemu nim bohaterowi. Wartość artefaktów to 20 tysięcy natomiast relikt wyceniany jest zwykle na 30 tysięcy Jeżeli nie mamy mistrza kupiectwa, a kleryk lub czarownik znają się na jasnej magii więcej zarobimy używając czaru „Golden Touch" niż sprzedając fanty w sklepach.

Podziemia NWC

Są to ukryte podziemia, można spotkać twórców gry. Występują oni jako wieśniacy i wieśniaczki pałętający się po komnatach. Jest tam także nieco przydatnych na początku gry przedmiotów, nieco kasy i pewien cheat. Podziemia znajdują się niedaleko Świątynii Bogów, która dodaje każdemu z bohaterów +20 do wszystkich podstawowych współczynników. Nieźle jak na początek nie? Problem tylko w tym, że owe lokacje znajdują się w rejonie Dragonsands. Wypełnione smokami pustynie stanowią wyzwanie nawet dla bardzo zaawansowanej drużyny, więc jak się tam dostać ? Ano tak: na jednej ze ścian banku w New Sopringal ukryty jest magiczny pergamin z czarem „Fly". Rzucamy ów czar, wznosimy się w powietrze i klikamy na jednej ze ścian wieży smoków. Powinno nas teleportować do Świątyni Bogów. Tam wciskamy prędko enter, bo smoki nam żyć nie dadzą. Gdy każdy z łebków się już podciągnie, klikamy na północno-zachodnią ścianę świątyni i już jesteśmy w podziemiach NWC. Na niskich poziomach zaawansowania drużyna raczej nie wróci o własnych siłach do New Soprigal. Trzeba będzie obejrzeć film o śmiertce i łódce.







Q

Jest to ukryty przeciwnik pilnujący skrzyni z czarami Lloyd's Beacon i Town Portal. Jednak najważniejszym artefaktem, z jakiego można go złupić jest Horn Of Ros. Gdy wejdziemy w jego posiadanie, informacje o potworach, jakie napotykamy wzbogacą się o aktualną ilość ich HP (np. oprócz paska symbolizującego kondycję potwora mamy informacje, że pozostało mu 144 hp). Wiedząc dokładnie ile HP pozostało potworom z którymi bierzemy się za łby, można efektywniej je eliminować odpowiednio dobierając czary i cele.

Q znajduje się w Świątyni Weży w rejonie Blackshire. Aby się do niego dobrać, trzeba zabić złotego smoka i wskoczyć w niszę której bronił. Następnie należy odnaleźć dzwi ukryte niedaleko komnaty z ołtarzem Meduzy. Jeśli drużyna nie jest dobrze zabezpieczona przed magią Q potrafi być groźnym przeciwnikiem. Ma około 5000 hp i w walce rzuca czar finger of death. Jeżeli nie uda się szybko wysłać go w diabły potrafi zabić całą drużynę. Bardzo sympatycznie spala go czar Incinerate.

Nieco Trików

Lewe punkty doświadczenia. Przy okazji wykonywania roboty dla Ogniowego Lorda można prócz zwyczajowej porcji punktów doświadczenia łyknąć coś więcej. O tyle więcej, że zagrozi nam zadławienie. Po zakończeniu tego questu, odbywszy pożegnalną rozmowę z Ognistym klikamy nieprzerwanie na napis „quest". Za każde kliknięcie lecą punkty. Ja naklikałem coś z trzy i pół miliona, po czym załadowałem poprzedni savegame.

Lewe złoto Wystarczy zainstalować „Lloyd's beacon" w podziemiach NWC przed skrzynią napełniającą kieszenie do sumy dziesięciu tysięcy sztuk złota. Napełniamy kabzy, rzucamy „Town portal" i śmigamy do najbliższego banku, deponujemy całą kasę, wracamy do NWC, napełniamy, deponujemy i tak w koło.

Lewe punkty umiejętności Deponujemy całe złoto w banku. Gdy kasa jest już bezpieczna trzeba jakoś zabić drużynę, najlepiej czarami lub smokami. Chłopcy odradzają się rześcy w New Sopringal i ze stajni zabieramy podkowy. Załamani faktem darmowych punktów umiejętności herosi idą się zabić. Odżywieni w New Sopringal zabierają podkowy. Ciężkie jest życie PC.

Lewe złoto wersja 2.0 Po zakończeniu questu z obeliskami poznamy lokację niezłego skarbu. Jego



częścią jest okrągła sumka 250 000 sztuk złota. Zbieramy całość, po czym klikamy w miejsce gdzie było złoto. Każde kliknięcie daje 250 000 złotych. Zwykle 250 tys. to znacznie więcej niż 10 tys., no bo też wersja 2.0 lepsza jest od wersji 1.0. Tyle teorii.

Lewe umiejętności W „Duelist Edge" można nauczyć się wielu przydatnych umiejętności. Można też nauczyć naszych niepojętnych czarowników jak nosić płytówki i robić inne rzeczy, których czarownik nie zwykł robić. Gdy gildia oznajmi nam, że nie może nas już więcej nauczyć, wybieramy takiego klienta i myszą namierzamy miejsce gdzie powinien być przycisk do odpalania procesu uczenia. Klikamy i klikamy aż usłyszymy brzdęk wydawanej kasy. Oznacza to, że matołek się nauczył. Mnie udało się wpoić czarownikowi, jak nosi się płytówki i używa tarczy, Kleryk też nieco poniał.

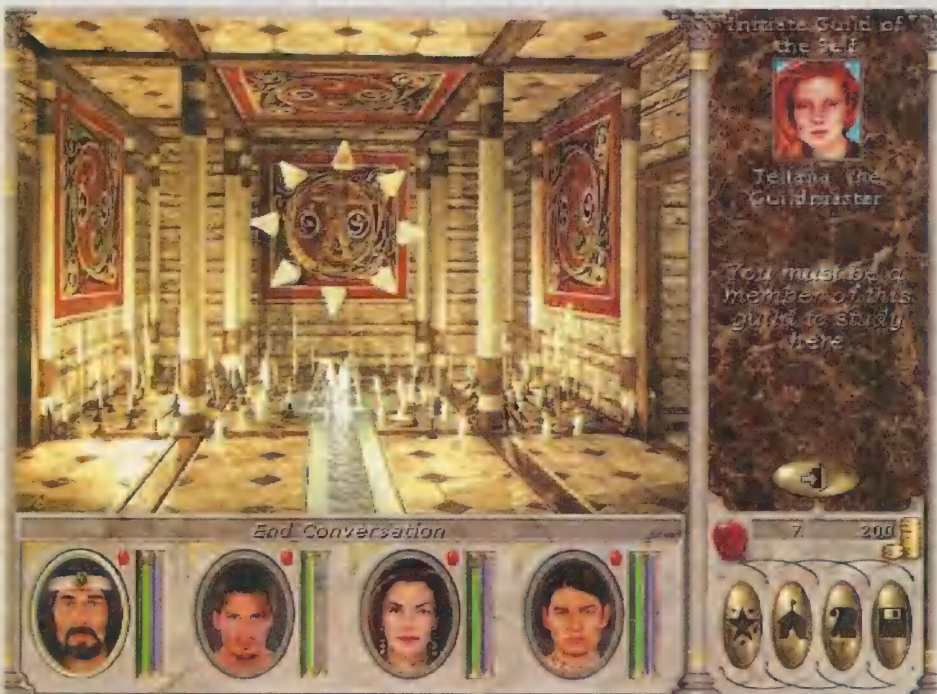
Nawijki

Zwróćcie uwagę na poczucie humoru ludzi z NWC. W grze rozsiana jest masa miejsc, w których zachodzą zjawiska mające odpowiedniki w rzeczywistym świecie. Czasami można odnaleźć postaci za świata nauki, bohaterów powieści sf np. „Diuny", sytuacje nawiązujące do innych gier są nawet teleewangeliści. Oto kilka przykładowych sytuacji.

Trener pracujący w White Cap wita nas słowami „Do you feel lucky? Do you punk?" Skąd to? Ano z filmu Brudny Harry i z ust Clinta.

Zwróćcie uwagę na nazwę knajpy w Misty Isles. Nazywa się ona „The Imp Slapper". Jak kto pograł sobie w Dungeon Keepera, to wie o co chodzi. W świątyni w rejonie Ironfist pada wiekopomne „Live long and Prosper" (Żyj i niech ci się wiedzie).

Nowy



APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

World Cup 98

• PC CD

Zmień imię gracza na jeden z poniższych kodów i naciśnij enter. Po wpisaniu kodów możesz je cofnąć poprzez wciśnięcie „back". Teraz możesz powrócić do main menu i nacisnąć Scroll lock, aby uaktywnić cheat menu.
Oto kody:
Zico – uaktywnia mecze z 1982r.
Hurst – uaktywnia mecze z lat '82, '74, '70, '66
Kenny – płonąca piłka
Gabo – wielkie ręce
Kyle – piłkarze-szkielety
Cartman – umożliwia przejażdżkę po boisku
Gonzo – ciekawy efekt
Mr Hat – wściekła piłka
Powder – głupie ruchy
Neila – tryb Obcego



Interstate 76: Nitro Pack

• PC CD

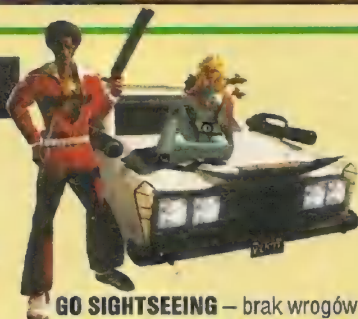


Skipper leveli: podczas gry przytrzymaj **CTRL+SHIFT** i wpisz **GETDOWN.**

Rozmazany obraz: podczas gry przytrzymaj **CTRL+SHIFT** i wpisz **WIGGLEBURGER**

Vigilante 8

• PSX



Wpisuj poniższe kody tam, gdzie powinieneś wpisać hasło:
HARDEST OF ALL – super wysoki poziom trudności
I WILL NOT DIE – nietykalność
REDUCE GRAVITY – zmniejszona grawitacja
SAME CHARACTER – granie tymi samymi postaciami w trybie dla dwóch graczy
GO SIGHTSEEING – brak wrogów
MONSTER WHEELS – wielkie koła
DEADLY MISSILE – pociski powodują większe uszkodzenia
WMNNWLHTSCUCLH – wszystkie postaci, poziomy, oraz Obcy



Powerboat Racing

• PC

Poniższe kody muszą być wpisane w Main Menu:
PDL – sekretny lewel: kopalnia
PBR – wyścig – slalom
URN – katarman
Dla trybu championship wpisz kod **EPS** jako hasło.
Dla trybu slalom wpisz **PBR** jako hasło.
Wpisz jako swoje imię:
BIG – twój zawodnik będzie miał wielką głowę.
SML – daje zdalne sterowanie motorówką.

Gran Turismo

• **PSX**





Rozpocznij egzamin na licencję B-1. Teraz zapauzuj grę i naciskaj po kolei: góra, kwadrat, lewo, prawo, trójkąt, trójkąt, góra, góra, kwadrat. Dostaniesz teraz wszystkie licencje.

Motorhead

• **PC CD**



• **Tryb Supercars** W menu z danymi gracza wpisz imię **Supercars** i drużynę **Grem.** Kamera będzie teraz pokazywała wyścig z góry
• **Tryb Mega-Springs** Teraz wpisz imię **Demon** i drużynę **Grem.** Twój wóz będzie teraz bardzo skoczny.
• Ciekawy efekt da także wpisanie się jako **G-ride** z drużyny **West.**





Streets Of SimCity

• **PC CD**

Wciśnij **CTRL-ALT-X**, a udostępni się okienko do wpisywania kodów:
IM BACK – naprawia uszkodzenia
LOCK AND LOAD – amunicja
SAMPO – daje graczowi 9999999 punktów kasy
BEEFCAKE BEEFCAKE – wszystko
MR FABULOUS – nietykalność
EARTH – grawitacja normalna
MOON – grawitacja z księżyca
MARS – grawitacja z Marsa
JUPITER – grawitacja z Jowisza
Uwaga: powyższe kody nie działają w trybach Scenario i Network.



Forsaken 64

• **N64**



• **Tryb Gore** Na ekranie „Press Start" wciśnij po kolei: Z, dół, C-góra, C-lewo, C-lewo, C-lewo, C-lewo, C-dół

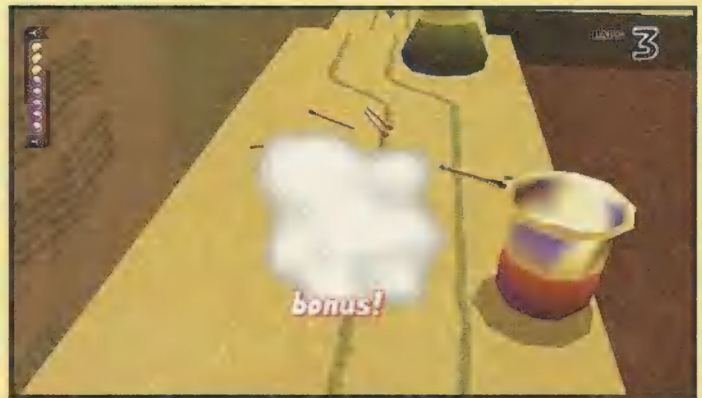
• **Tryb Wireframe** Podczas, gdy gra jest zapauzowana wciśnij: lewo, lewo, prawo, Z, D-Lewo, D-prawo, C-góra, C-prawo

Redline Racer

• **PC CD**



Na torze **Tudor Hill** wpisz **LONGJUMP**, a wsiądziesz do **F-16** i będziesz mógł latać.
Jako swoje imię wpisz **ABODE** a dostaniesz wszystkie tory i motocykle.



Micro Machines V3

• **PSX**

Poniższe kody wpisuj, gdy gra jest zapauzowana (powinien być w tym czasie słyszalny charakterystyczny dźwięk). Aby wyłączyć kody, wystarczy je po prostu wpisać jeszcze raz.

• **widok zza samochodu:**
← → ▢ ◯ ← → ▢ ◯

• **wielkie skoki:**
▢ ← ← ↓ ↑ ↓ → ↓ ↓

• **podwójna szybkość:**
▢ ⊗ ◯ ▢ △ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

• **powolne wozy:**
◯ △ ▢ ⊗ ◯ △ ▢ ⊗

• **inne ciekawe kody:**
↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←
◯ △ ▢ ⊗ ◯ △ ▢ ⊗

Te kody wpisz jako imię gracza (jeżeli wpiszesz je prawidłowo, usłyszysz dźwięk):
CATLIVES – 9 żyć w trybie one-player
GIMMEALL – wszystkie tory w trybie multi-player
NOTANKS – a teraz, czołgi nie mogą strzelać
TANKS4ME – czołgi mogą być dostępne na wszystkich torach

I jeszcze jeden tips:
Dla szybszego startu, wciśnij gaz w momęcie drugiego sygnału, na linii startowej.



PROLINE SOFTWARE

PROLINE SOFTWARE

PC 3DFX

Unreal
Commandos: Behind Enemy Lines
Forsaken
Gex 3D
Final Fantasy VII
Micro Machines v3
World Cup '98
X-Com: Interceptor
Descent: Free Space

PLAYSTATION

WYŚCIGI

Tommi Makinen Rally - wyścigi
Colin McRae Rally - wyścigi
Vigilante 8 - wyścigi
Road Rush 3D - motory
Gran Turismo - wyścigi
Test Drive 4 - wyścigi
Moto Racer - motory
Rapid Racer - wyścigi skuterów
Formula 1 '97 - formuła 1
V-Rally - super grafika
Rage Racer - najlepsze wyścigi

KOSZYKÓWKA

Total NBA 98 - koszykówka Sony
NBA in The Zone 98 - koszykówka Konami
NBA Live 98 - koszykówka Electronic Arts

PIŁKA NOŻNA

FIFA Soccer 98 WC - piłka EA
Actua Soccer 2 '98 - piłka Gremlina

KARATE 2D

Street Fighter Alpha 2 - turniej
Mortal Kombat Trilogy - turniej

KARATE 3D

Dead or Alive - karate
Bushido Blade - walki na miecze
Fighting Force - przygodowa karate
Mortal Kombat: Sub Zero - przygoda karate

SPORTOWE INNE

Nagano '98 - olimpiada zimowa
Cool Boarders 2 - jazda na desce
NHL '98 - hokej

DOOMO-PODOBNE

Duke Nukem 3D - przebój z PC

SYMULATORY

Ace Combat 2 - samolot
Wing Over

STRZELANINY

Viper - strzelanina sf
Treasures of the Deep - podwodna
Point Blank - pistolet - strzelanina
Forsaken - najnowszy Descent
One - najlepsza strzelanina
Maximum Force - strzelanina
MDK - przebój z PC
G-Police - strzelanina s/f
Colony Wars - s/f
Overboard! - statek piracki w akcji

STRATEGIE

Theme Hospital - symulacja szpitala
Z - strategia w czasie rzeczywistym
Red Alert - strategia w czasie rzeczywistym
Warcraft 2 - strategia fantasy
Transport Tycoon - budujesz koleje
Syndicate Wars - wojny syndykatów
Command & Conquer - doskonała strategia
UFO 2 - bronisz planety przed kosmitami
Panzer General 2 - strategia wojenna

LOGICZNE

Bust And Move 3
Kurushi
Chessmaster 3D

PRZYGODOWE

Resident Evil 2 - przebój
Pitfall 3D - Indiana Jones
Deathtrap Dungeon - przygoda
Diablo - super RPG
Nightmare Creatures - horror
Resident Evil DC - horror
GTA - kryminał dla dorosłych
Tomb Raider 2 - druga część przeboju!
Final Fantasy VII - super!
Discworld 2 - animowana bajka
Oddworld - przygody stworka, super!
Suikoden - RPG z Japonii
Vandal Hearts - RPG z Japonii
Broken Sword 2
Wing Commander IV
Legacy Of Kain
Magic The Gathering
Warhammer: Dark Omen

ZRĘCZNOŚCIOWE

Heart of Darkness - platformówka
Men In Black - na podst. filmu
Gex 3D - chodzisz sympatycznym dino
Lucky Luke - z filmu animowanego
Skullmonkeys - najlepsza platformówka
Rascal - w stylu Mario 64
Pandemonium 2 - Błazen i Królewna
Crash Bandicoot 2 - tbak
Croc - przygody małego krokodyla
Hercules - na podstawie przeboju Disneya
Spider - przygody pająka
Dragon Heart
Jumping Flash 2
Skeleton Warriors
Gex
Lost Vikings 2
Frogger
Jersey Devil

PLATINUM

WYŚCIGI
Wipeout 2097
Destruction Derby 2
RR Revolution
Porsche Challenge

PIŁKA NOŻNA
ISS Pro
Actua Soccer

KARATE
Toshinden
Tekken 2
Soul Blade
MK Trilogy

PRZYGODOWE
Tomb Raider
Alien Trilogy

STRZELANINY
Die Hard Trilogy
Loaded
Ace Combat
Soviet Strike

ZRĘCZNOŚCIOWE
Crash Bandicoot
Pandemonium
Rayman

INNE
Command & Conquer
Track & Field
Worms
True Pinball

NINTENDO 64

WYŚCIGI

Cruis'n World - wyścigi
GT 64 - wyścigi
Snowboard Kids - snowboard
San Francisco Rush - wyścigi
Top Gear Rally - samochody
Diddy Kong Racing - wyścigi
Lamborghini 64 - wyścigi
ExtremeG - wyścigi przyszłości
WaveRacer64 - skutery wodne
MarioKart64 - karting

PIŁKA NOŻNA

FIFA '98 WC - piłka nożna
ISS 64 - najlepsza piłka

KARATE

Fighter's Destiny - najnowsza karate
Mace - najlepsza karate

SPORTOWE

NBA In The Zone'98 - koszykówka
NFL Quarterback Club '98 - rugby
Wayne Gretzky Hockey '98 - hokej

SYMULATORY

Pilot Wings 64

ZRĘCZNOŚCIOWE

Banjo Kazooie - HIT!
Yoshi's Story - przygody Yoshiego
Mystical Ninja - rpg
Forsaken - najnowszy Descent
Tetrisphere - tetris
Mischief Makers
Lylat Wars - Star Fox (z Rumble Pak)
Mario 64
Shadow Of The Empire
Blast Corps

DOOMO-PODOBNE

Quake
Duke Nukem 64
Golden Eye 007 - James Bond!
Turok
Doom 64

AKCESORIA

Rumble Pak
Konwerter PAL/NTSC
Joypad

GAZETA

Gazeta angielska ok. 100 stron poświęconych wyłącznie N64.

DZWOŃ PO NOWOŚCI!

24h Wybrane tytuły realizujemy w ciągu 24 godzin.

W rozliczeniu przyjmujemy niektóre gry używane.

SONY PLAYSTATION
Cena 1 gry: 89 zł - 219 zł
Seria Platinum: 99 zł - 129 zł
PSX Magazyn z CD: (7, 8, 9/97) (1, 2, 3, 4/98) po specjalnych cenach.
NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. W sprzedaży gazeta poświęcona wyłącznie N64!
PC: Informacja telefoniczna.

PROLine
P.O.Box 36, 05-400 OTWOCK

Sklep firmowy: ul. Wiosny Ludów 67, Warszawa - Ursus
tel. (0601) 350-400
(pon. - pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13, niedziela - wyłącznie zamówienia)

Kompleksowa pomoc dla salonów gier!

PROFESJONALNA LINIA

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Witam wszystkich chcących mieć darmowe giery. Wrzesień jest smutnym miesiącem, bo kończą się wakacje i znów trzeba się uczyć (ja na przykład muszę się uczyć do matury). Ale co tam! Mam nadzieję, że nasze konkursy poprawią trochę Wasze popsute przez szkołę humory. Krzychoo

KONKURS „3 PYTANIA"

Oto odpowiedzi z numeru GK 8/98:

1. Dwójka głównych bohaterów serialu „X-Files" to Fox Mulder i Dana Scully.
2. Ten zespół to oczywiście Spice Girls.
3. Owa świetna giera to „Descent".

Nagrody wylosowali:

1. Przemysław Bizoń z Suwałk wylosował „Nitro Riders".
2. Mirosław Kurzak z Krasnystawu wygrał grę „Monster Truck Maddnes 2".
3. Daniel Kuchta z Barcina wygrał „Queen The Eye".
4. Krzysztof Sikora z Legicy wylosował grę „Chessmaster 5000"

Oto pytania na ten miesiąc:

1. Na jakie platformy ma ukazać się gra „Ninja: Shadow Of Darkness"?
2. Iloma komandosami (maksymalnie) można sterować w grze „Commandos: Behind Enemy Lines"?
3. Pod jakim tytułem zostanie wydana na zachodzie polska gra „Reflux"?

Oto nagrody do wygrania:

1. „M.A.X. 2"
2. „Microsoft Golf 1998"
3. „Screamer Injection"
4. Cztery płytki z muzyką do gry „Reah"







KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru: W grze „Wild Arms" możemy wcielić się w postać: Rudy'ego, Jack'a i Cecilię.

Oto lista wylosowanych szczęśliwców: Grę „Perfect Assasin" otrzymuje Grzegorz Sihoń z Łuchowicy. Grę „Actua Ice Hockey 2" otrzymuje Adam Koziarski z Konina

Nowe pytanie: Seria gier „Final Fantasy" już od dawna cieszy się dużym powodzeniem wśród graczy. Którą z kolei częścią będzie najnowsza wersja tej gry, mająca się już niebawem ukazać?
Nagrodą w tym miesięcu jest gra „Vigilante 8".

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru: W grze „Nascar 98"dostępnych jest 6 tras.

Nagrodę, grę „Sonic R" otrzymuje Andrzej Pietruszewski z Koszęcina

Pytanie na bieżący miesiąc:
Jaką nazwę będzie nosić najnowsza konsola Segi, która ma ukazać się w Europie w przyszłym roku?

Nagrodą w tym miesiącu jest gra – legenda „Last Bronx"

KONKURS
GK 9/98

LISTY

Puk, puk. Kto tam? Wrzesień! O żesz ty, śrut, dubeltówka, wyciory, proch, gdzie mój pas... takim oto słowy większość z nas wita nadejście czasu Mordęgo Narodowej, zwanego rokiem szkolnym. Nic to, Gry Komputerowe są z Wami i w ciężkich chwilach. Nie uginajcie się pod presją, tylko z nowymi siłami... Eeech, co ja tu będę kit wciskał. Po prostu spróbujcie przeżyć z nami ten jeszcze jeden rok „budy".

Jagd 52

Ha! Tak, udało się Waszemu Redaktorowi przekonać miażdżącą część Czytelników do przesyłania do Redakcji swoich kartek z dopiskami, sugerującymi do jakich działów korespondencja jest skierowana. Wszystkim składam ogromne Bóg zapłać, wreszcie mogłem „zrestrukturyzować" nadział korespondencji. Dzięki! W okresie wakacyjnym zawaliliście nas (dosłownie!) kartkami z Waszych wakacji.



Pozdrowienia nadjeżdżały do nas od „morza po gór szczyty", a i przytrafiło się kilka wypadków nadsyłania pozdrowień z zagranicy. Dzięki za wszystkie, tylko one pozwoliły nam przetrwać serię lipcowo-sierpniowych upałów i nawałnic, trzymając nas przy życiu w rozpalonym do białości wnętrzu redakcyjnego „biurowca". Jak z tego widać, skład redakcyjny wakacji nie miał i nie zawiesiliśmy tradycyjnie wydawania jednego numeru, mamy nadzieję że dostarczyliśmy Wam w ten sposób dużo giercowej rozrywki. Jak zapewne zauważyli (może przynajmniej niektórzy ;)) nasz cover CD przeszedł rewolucyjne zmiany. Całkowicie nowa oprawa graficzna chyba Wam przypadła do gustu, bo znikąd faki nie nadeszły, co pozwala nam być dumnymi z siebie (choć przez chwilkę). Będziemy się starali umieszczać na płytce co miesiąc pełną wersję giery (choć jak z tym będzie - do końca nic nie wiadomo). Na płytce znajdziecie także wypociny naszych „asów cyberprzestrzeni" – Cefka i Groovego, dla których wakacje były także mglistym wspomnieniem młodości (groovy – oj, mój chłopie, to wczesne dorastanie...). Dotarły także do nas sporadyczne informacje o kłopotach jakie mieliście z tytułem umieszczonym na naszym lipcowym numerze, grą „Liga Polska". Jest nam strasznie z tego powodu przykro, niżej podpisany opławał sam siebie, wybiczował i chodził przez tydzień we włosienicy. Mamy nadzieję że to już się więcej nie powtórzy, bo jak każdy raczkujący pomysł, także i ten nie uniknął „grzechów młodości". Bardzo przepraszamy.

Pewną część z Was ogarnęło wakacyjne lenistwo i nasz redakcyjny spec od kącika Na Wesoło chodzi nieco struty. My wiemy, że wykombinowanie nowego kawałka bywa nieco przytrudne, ale żeby przepisywać nasze własne dowcipy i podsyłać je do druku... hm. Na szczęście znów aktywnością wykazali się wszyscy prawdziwi miłośnicy tej rubryki i nie musieliśmy publikować „lustracyjnego" Na Wesoło. Pamiętajcie, najważniejsza jest oryginalność (której na szczęście w tekstach nie brakuje), przysyłajcie do nas swoje najlepsze kawałki (dotyczy to także prac graficznych, niektóre z nich to prawdziwe dzieła sztuki, pokazujące że wśród naszych Czytelników są ludzie utalentowani), my je z pewnością opublikujemy.

No dobrze, dość tego dobrego, czas się wziąć w garść i spróbować pomóc kilku naszym drogim Czytelnikom.

(...)"niebawem zamierzam kupić komputer PC, ale mam z tym wielki problem. Nie wiem na jaki konfig namówić tatę"(...)

Grzegorz Kotowicz Lublin

Hm, takich listów otrzymujemy ostatnio dość sporo, najwyraźniej rodzice naszych Czytelników mają zamiar po okresie wakacji, czy też na gwiazdkę zainwestować w swoje pociechy. Co by tu Wam poradzić... Przede wszystkim zapytajcie samych siebie do czego ten sprzęt będzie Wam służył. Jeśli tylko do grania to aktualnie polecam klasyczny P200 MMX, hadeka jakieś 2,5-3,2 GB i koniecznie kartę z 3Dfx na pokładzie. Nie ma sensu ładować kasy w PII i kartę z Voodoo2, takie są realia na początek września. Zapowiadana przez Intela obniżka cen procesorów powinna spowodować, iż pod koniec roku zakup PII będzie miał sens, tymczasem wszystkie potrzebne nam do giercowania rzeczy można uzyskać w miarę niskim kosztem (w porównaniu z przereklamowanym PII), najważniejsza jest zakup karty 3Dfx. Dość powiedzieć iż na P133 z Monsterem „Forsaken" czy „Quake II" śmigają jak dzikie i nawet taka potwora jak „Unreal" potrafi jeszcze zadziwić.

A jeśli chodzi o sprawy pozagiercownicze (oszaleliście, czy co?). Dla dobrego grafika i płyta z dwoma PII potrafi być zbyt skromnym sprzętem. Na wyżej wymienionej konfiguracji można spokojnie wykonywać gros spraw związanych z zarobkowaniem „przy maszynie". Spoko.

Inna sprawa ma niezwykle delikatny charakter. Oto bowiem zostaliśmy zaatakowani (nie dosłownie, ino przez Sieć) z powodu zaliczenia w poczet naszej Redakcji kogoś tak młodego jak Groovy. Nasz adwersarz nie przebierając w słowach zrugał nas za publikowanie tekstów tego młodego człowieka, uznając cenzus wiekowy za dominującą rzecz w doborze współpracowników. To dość oględne przedstawienie sprawy. No cóż. Zawsze byliśmy zdania iż o człowieku decydują nie słowa, ale czyny. Groovy z racji swego wieku ma chyba największe pojęcie o zainteresowaniach jego pokolenia (którego przedstawiciele w miażdżącej większości są naszymi Czytelnikami. Nie tylko to decydowało o zamieszczeniu jego tekstów, ale przede wszystkim fakt ich strawności dla Czytelników (czego dowodem są liczne listy kierowane do redakcji). Tak jak każdy początkujący recenzent, nasz młody współpracownik może popełniać pewne błędy, ale jestem pewien iż z biegiem czasu nabierze on umiejętności cechujących warsztat każdego dobrego recenzenta. I będą to rzeczy, których ze świecą szukać u naszego adwersarza, dumnie prezentującego się jako ucznia liceum dziennikarskiego. Jest w Biblii taki kawałek o drzazdze... Polecam.

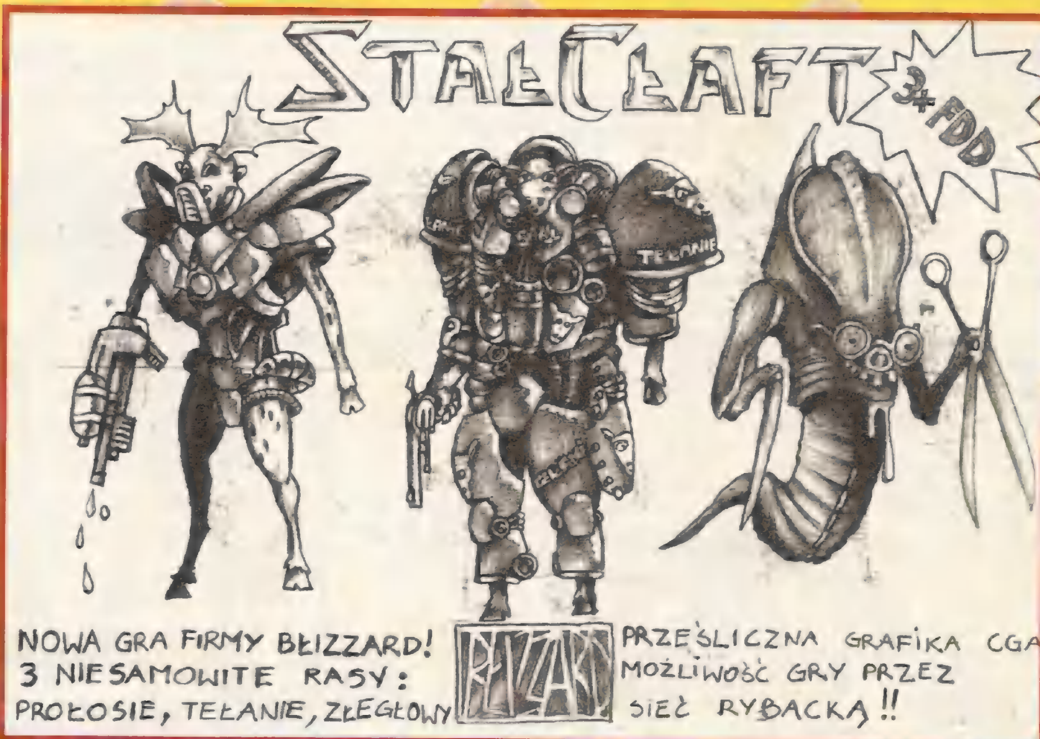




PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**

Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.



Papież jedzie po placu Św. Piotra swoim papamobile i pozdrawia wierzących licznie zgromadzonych na placu. Nagle dostrzega biegnącą za pojazdem blondynkę, pochyla się do kierowcy i mówi:
– Przyspiesz, synu.
Na liczniku pojawia się 50-tka, potem 60-tka, ale blondynka ciągle jest tuż za samochodem. Zaintrygowany papież każe przystanąć, blondynka zziajana podbiega do samochodu i mówi:
– Dwie gałki waniliowe proszę!

Jan Dacko, Warszawa

– Dlaczego blondynki liżą zegarek?
– ???
– Bo tik-tak ma tylko dwie kalorie!

Jan Dacko, Warszawa

– Kelner! Proszę powiedzieć kucharzowi, że chciałbym poznać przepis na ten sos.
– Tak bardzo Panu smakuje?
– Nie, ale szukam dobrego kleju do tapet, a tu go właśnie znalazłem.

K. Wasilewski, Jastrzębie-Zdrój

Dwaj panowie z uporem wędkują w sadzawce. Najpierw złowili garnek, potem buta, wreszcie starą kapotę.
– Lepiej chodźmy stąd – decyduje starszy – Mam wrażenie że ktoś tam mieszka.

K. Wasilewski, Jastrzębie-Zdrój

Pyta Małgosia Jasia:
– Jak chciałbyś umrzeć?
– Spokojnie, we śnie – jak mój dziadek. A nie wrzeszcząc z przerażenia jak jego pasażerowie.

P. Stokłosa, Wałbrzych



Blondynka kupuje sernik:
– Na ile kawałków mam go pokroić, na osiem czy na szesnaście? – pyta ekspedientka.
– Proszę pokroić na osiem, szesnastu nie dałabym rady zjeść.

P. Stokłosa, Wałbrzych

Sierżanta Kowalskiego wysłano do Malinowskiej, aby jej powiedział, że Malinowski zginął w wypadku. Malinowska otwiera drzwi, a Kowalski pyta:
– Czy to wdowa Malinowska?
– Tak, ale nie wdowa!
– A może się założymy??!!

P. Stokłosa, Wałbrzych

Chłopak z dziewczyną siedzą na ławce. Dziewczyna mówi:
– Oj, boli mnie buzia! Chłopak pocałował ją w buzię i pyta:
– A teraz?
– Nie, teraz boli mnie szyja.
Chłopak całuje dziewczynę w szyję i pyta:
– A teraz?
– Teraz nie boli.
Z sąsiedniej ławki podnosi się emeryt i pyta:
– Przepraszam, nie leczy Pan przypadkiem hemoroidów?

Tomasz Snoch, Kielce

Idzie facet przez ZOO, i nagle z boku słyszy:
– Cip, cip, cip, cip...
Facet zagląda w krzaki i widzi leżącego na plecach krokodyla. Odwraca go, a ten:
– Pić, pić, pić, pić...

Tomasz Snoch, Kielce

– Jak szczeka pies pijaka?
– Bełt, bełt, bełt...

Sławek Kroniak, Świnoujście

Wchodzi niewidomy do sklepu z rzeczami AGD, bierze do ręki tarkę i zaczyna ją obmacywać. Gdy skończył, mówi:
– Jak żyję, jeszcze takich głupot nie czytałem.

Piotr Szepski

Dlaczego blondynki wkładają radio do lodówki?
Bo chcą żeby muzyka była cool!

Jan Dacko, Warszawa

Za zjeżdżającym z górki autobusem biegnie mężczyzna. Jeden z pasażerów widząc to wychyla się przez okno i woła:
– Chyba nas Pan już nie dogoni.
– Muszę, jestem kierowcą tego autobusu.

K.Wasilewski, Jastrzębie-Zdrój

Po kolejnym zjeździe sowieckiej partii komunistycznej w celi więziennej siedzi dwóch delegatów. Jeden do drugiego:
– Ja tutaj jestem ponieważ zabrałem głos przeciw wystąpieniu tow. Karola Radka.
– To dziwne, bo ja zabrałem głos zgodny z przemówieniem tow. Karola Radka. Hej, a ty za co tu siedzisz?
Z końca celi dobiega głos trzeciego więźnia:
– Ja jestem Karol Radek.

Chochlick, Warszawa

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Tomasz Soch
Za Rysunki: Przemek Grabarek

WYWŁOKI

Rerekumkum! Za oknem gorący wiater, jest ciemno, a ja na jutro muszę napisać Wywłoki, coby ukazały się we wrześniowym numerze. I nie pomagają tu żadne wyjaśnienia, ani to, że się zakochałem, ani też fakt, że mamy sezon ogórkowy. Natomiast udało mi się znaleźć kilkanaście ciekawych zdjęć, zobaczcie je więc na CoverCD! Jak zawsze Wasz (ale tym razem mniej, bo zakochany)

CeFeK



POCZTÓWKI Z WAKACJI
Na całym świecie instaluje się taki zwyczaj, że ludzie, o których myślimy podczas wypoczynów obdarowywani są przez nas pocztówkami (bądź też innymi kartami, jak na przykład kredytowymi). Obok prezentujemy jedną stronę takiego postkarda, do wysłania z wakacji. Warunek: należy przeskanować, wydrukować i zrobić drugą stronę, jak – wiecie. Albo też pobrać całość z CoverCD.

ZAPYTANIA
Doszło do mnie kilka zapytań, dlaczego Wywłoki CD pojawiły się raz, a potem (w sierpniu) na kołwerze było „Na Wesoło CD". Otóż produkt finalny moich nocnych prac zajmuje z reguły po kilkadziesiąt MB, a ponieważ jestem autorem obu tych wspaniałych rubryk, nie mogę dostawać co miesiąc blisko 100 MB na obie z nich, gdyż nie starczyłoby miejsca na nowe demówki, a tego chyba wszyscy nie chcemy!

FALA LEGALNOŚCI
Przypominamy ze swojej strony o tym, iż od 1-go września wszedł w życie nowy kodeks karny, traktujący kradzież oprogramowania na równi z np. zakoszeniem samochodu. „Co za kicz! Co za plama!" – zakrzykniecie. Otóż wcale nie, bo po pierwsze dużo lepiej jest być uczciwym, a poza tym dzięki temu szybciej zaakceptują nas w Unii Europejskiej. Musieliśmy się więc pozbyć sharewarowego (nieco „przeterminowanego") zestawu kursorów od mychy. A także pliku z numerami kart kredytowych Naczelnego... Eeech.

KONTAKTY Z AUTORAMI (1)
Dziś pierwsza porcja adresów emailowych, za pomocą których możecie skontaktować się z naszymi Redaktorami. A więc:
Szycha – rszych@kki.net.pl,
Kayackash – kayack@kki.net.pl,
Piotres – piotres@cgs.com.pl,
CeFeK – cefek@hehe.com bądź cefek@urgentmail.com. Na razie tyle!

KAYACKASHA CIĄG DALSZY
Niemałym zdziwieniem dla nas tu w CGSie okazało się pojawienie Kayackasha po nowe gry do recenzji. Na zapytanie: „A gdzie je zrecenzujesz", nasz drogi Powypadkowy, gestem wskazał nasz serwer internetowy, po czym niewiele myśląc zresetował go i rozpoczął instalację gierki... jak więc widać, będzie się tutaj produkować razem z nami.

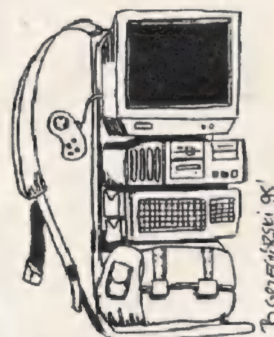
WYBRYKI CTHULHU
Jak już zapewne wiecie, nasz drogi Red. Cthulhu jest osobą głęboko umuzykalnioną, z odchyleniami w stronę absolutnie niemuzycznej gitary elektrycznej. Ostatnio niestety wakacje spowodowały, że próby jego kapeli nie odbywają się. Ale od wrzenia wszystko wraca do normy! Na dokładkę, Mateusz obiecał nam na wyłączność – tzw. exclusive – kawałki w formacie mp3 swoich wybryków muzycznych! Może znajdą się też jakie zdjęcia, wszystko wtedy razem zamieścimy w „Wywłokach CD". A zatem do... usłyszenia!

PRACOHOLIZM W CGSIe
Czy wszyscy tu są pracoholikami?! Poza Naczelnym, dla którego zauważenie wakacji było dziennikarskim obowiązkiem, nikt nie zauważył ich nadejścia! Dlatego też, praca wre jakby nigdy nic... przerywana jest tylko co jakiś czas okrzykami: „Susajd, dlaczego wYYY biorą teraz urlopy?" czy „Baron, to prawda, że firma XXX nie pracuje przez dwa miesiące?". Na szczęście, o czym pisałem miesiąc temu, współpracowników nie obejmuje nakaz trzymania mody na niezauważanie wypoczynów, dlatego też w spokoju ducha (przecież pismo i tak wyjdzie) mogą oddalić się... byle nie za daleko, bo jak zadzwoni komórka i okaże się, że trzeba co zrecenzować „na wczoraj"?

ELEKTRONOWY SZYCHA
Nie za szeroko znana, polska grupa Taboo (ale nie ta muzyczna, tylko software'owa) postanowiła iść za ciosem i po wydaniu specjalistycznego programu „Piorunochron for Windows" na licencji Kayackasha – wydać poręczną (bo mieszczącą się na jednej dyskietce HD) wersję elektronowego Szychy. Na razie ich graficy mają problem z umieszczeniem okularów na niewielkim bądź co bądź ekranie monitora w rozdzielczości 1600x1200. Cały produkt dostępny będzie pod koniec 2010r., wymagać ma PIII-999+-1mhz i 12 MB Cache L1.

Cóż... tym razem mało informacji o redakcji, ale to z powodu wakacji, przez które możliwe tematy kurczą się. Występuje tak zwany „sezon ogórkowy"... dziwne, ale ja jeszcze żadnego nie widziałem rosnącego na poletku przy Marsa 6, chociaż wczoraj jadłem jednego, ale był jaki dziwnie niedokiszony i podobny do nosa gRooviego. Pozdrawiam więc życząc stalowych wąt... to znaczy miłego roku szkolnego i sukcesów w NAUCE! Ha!

CeFeK



POPRAWNIE SPAKOWANY PLECAK PRAWDZIWEGO GRACZA KOMPUTEROWEGO.

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Prenumeratę można zamawiać zarówno w firmie „Ruch" S.A. na warunkach obowiązujących w kraju („Ruch" S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa), jak również w redakcji.
Prenumeratę w redakcji można zamówić od dowolnego numeru czasopisma wpłacając określoną kwotę na 6 lub 12 kolejnych numerów. Aby obliczyć kwotę jaką należy wpłacić, aktualną cenę pisma (najnowszego numeru) trzeba pomnożyć przez liczbę miesięcy (6 lub 12) przez które ma obowiązywać prenumerata. Zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki i ma zagwarantowaną, stałą cenę przez cały okres obowiązywania prenumeraty, nawet w przypadku podwyżek ceny czasopisma. Dotyczy to zarówno wydania zwykłego, jak również Edycji CD.

Wpłat na prenumeratę i na numery należy dokonywać na poczcie, przesyłając należność na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, prenumerata GRY KOMPUTEROWE Edycja CD x6 od nr. x/98. Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

NUMERY ARCHIWALNE TANIEJ!

Uwaga miłośnicy gier. Już od teraz, aż do końca września możesz zamówić po super promocyjnych cenach poprzednie numery naszego pisma wraz z krążkami CD. Zabawy po pachy, zwłaszcza gdy trafią się deszczowe, wakacyjne dni.
Każdy numer kosztuje zaledwie 5,00 zł, a jeśli zamówisz 3 dowolne numery (lub wielokrotność np. 6, 9), to cena spada do 10 zł za KOMPLET.
Do powyższych cen należy doliczyć niewielkie koszty przesyłki - 1,20, za 1 egz., a zamawiając jednocześnie 3 dowolne numery, jednorazowo doliczamy 2,00 zł.

Istnieje jeszcze możliwość zamówienia następujących numerów: 5/97, 6/97, 7-8/97, 9/97, 10/97, 11/97, 12/97, 2/98, 3/98, 4/98.
Numery archiwalne zamawiamy w taki sam sposób, jak prenumeratę, czyli należność wpłacamy na poczcie, na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i wybrane numery np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, GRY KOMPUTEROWE CD nr. 7-8/97, 2/98, 4/98.
Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Adres Redakcji:
GRY KOMPUTEROWE
04-202 Warszawa
ul. Marsa 6

PROMOCJA









WIELKA WRZEŚNIOWA PROMOCJA
PRENUMERATY
BĄDŹ ORYGINALNY! BĄDŹ LEGALNY!

Masz jeszcze szansę! *Każdy kto do końca września br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma* ***za darmo*** *grę komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 9 zamieszczonych poniżej gier z „Zielonej Serii" wydawanej w Polsce przez firmę* ***IPS Computer Group.***



BIOFORGE



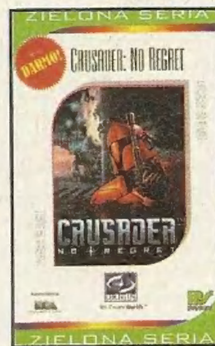
NO REMORSE CRUSADER



FADE TO BLACK



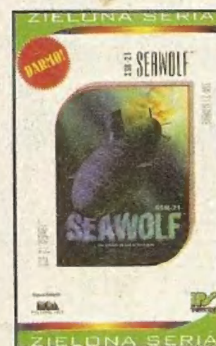
LITTLE BIG ADV.



NO REGRET CRUSADER



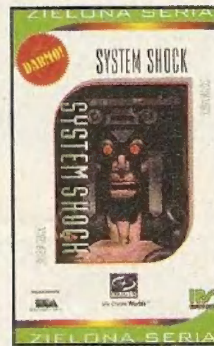
POPULOUS 2 & POWERMONGER



SSN21 SEAWOLF



SYNDICATE



SYSTEM SHOCK

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

Jak zamawiać. *Koszt rocznej prenumeraty „GK CD" wynosi 119,40 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 10/98, zamawiam grę „Little Big Adventure", adres zamawiającego (jeszcze raz, nigdy nie zaszkodzi!).*
Adres redakcji: *Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 30.09.98